DVD

TYLKO 6,90 ZŁ

3 PEŁNE WERSJE GIER!

**SPECNAZ** TAJNE SŁUŻBY CZEKAJĄ, RUSZAJ NA WOJNĘ!

**DRIVE'N'KILL** MAD MAX Z MUTANTAMI

**PRAETORIANS PL** RTS TWÓRCÓW COMMANDOSÓW




# CLICK!

Cena 6,90


Mutacja 1
Nr 07/2007 (112) Cena 6,90 zł (w tym 7% VAT)





**TWO WORLDS**

Polska gra godnym konkurentem Obliviona. Pierwsza recenzja!

**STARCRAFT II**

Blizzard robi nową część RTS-a wszech czasów. Mamy screeny i info!

**LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY**

Urodziny panny Croft! Czy warto otwierać szampana?

Nowe screeny, nowe info!

## HELLGATE LONDON

Twórcy Diablo powracają z produkcją wymykającą się wszystkim schematom. Graliśmy w nią!

**UbiDays** 

Ubisoft przedstawia nadchodzące tytuły. Piszemy o Haze, Assassin's Creed, EndWar oraz nowych częściach Brothers in Arms i The Settlers.

REKLAMA

PIERWSZA KLASA
FAJNA CENA!
MAŁA KASA

# TAKT

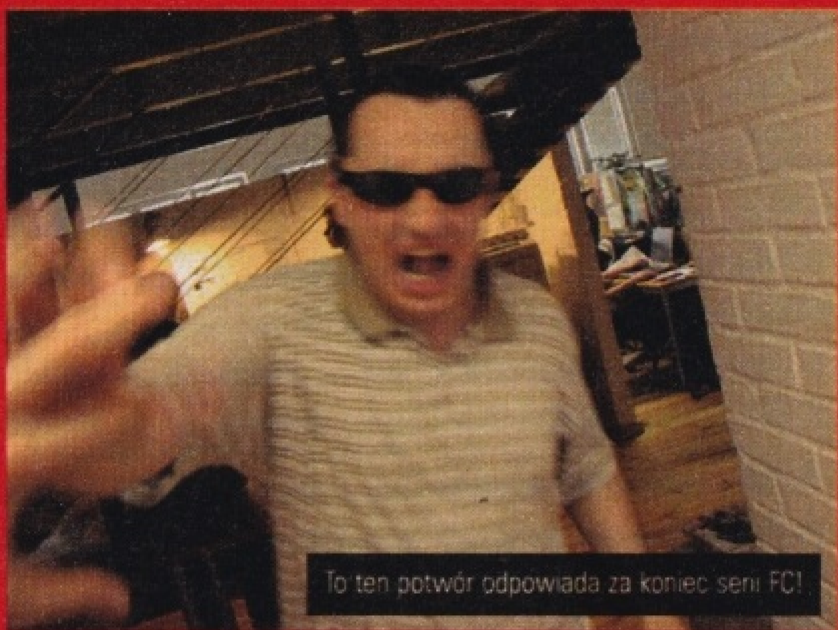
WTOREK 5 czerwca 2007

*Lepsza gazeta codzienna*

Nr 1139 (65281) Nr indeksu 568 495 ISSN 0987-65498 nakład 1000 010 Red. prowadzący Zenon Nutria

## TO ON JEST TEMU WINIEN!

**Zapis rozmowy z Mariuszem D. z firmy CD Projekt**


To ten potwór odpowiada za koniec serii FC!

- Czy potwierdza Pan koniec serii Fajna Cena?
- Tak, to koniec. Naszej rozmowy również! Proszę mnie przepuścić, nie mam czasu!
- Jeszcze tylko jedno pytanie. Skąd ta decyzja? Przecież seria sprzedaje się bardzo dobrze?
- Nam znudziła się Fajna Cena. Pan też mnie nudzi, odejdź Pan!
- Już, już! A jakieś nowe plany?
- Bez komentarzy. Żegnamy Fajną Cenę i żegnam Pana. Odczep się Pan, bo ....
- Ale jeszcze skąd pomysł na wprowadzenie w ostatniej chwili 5 nowych tytułów?
- A co was to obchodzi, szpiegujecie dla konkurencji? Siara zdejmij go. (odgłos szamotaniny)
- Szefie, on to nagrywał (odgłos strzału).

Zapis nagrania z dyktafonu znalezionego na terenach ogródków działkowych za siedzibą CD Projekt.

FAJNA CENA!

CDPROJEKT gram.pl

Wirtualna kasa na gry do wydania na gram.pl: 10 wPLN

PIERWSZA KLASA! MAŁA KASA!



## LISTA PŁACZU

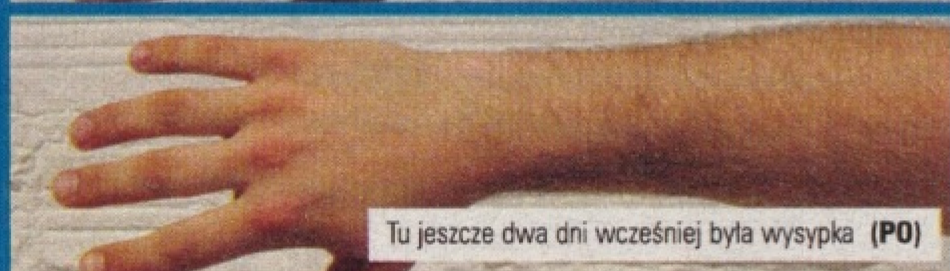
**Specjalnie na prośbę naszych czytelników, przedstawiamy tzw. listę płaczu – tak powszechnie zaczęto określać świetne gry, które lada moment znikną ze sklepowych półek. Będzie nam was brakować:**

- Act of War - Złota Edycja
- Broken Sword: Anioł Śmierci
- Cezar IV
- Dragonshard
- Fahrenheit
- FlatOut 2
- Football Manager 2007
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- Joint Task Force
- Scarface: Człowiek z blizną
- The Settlers II: 10-lecie
- The Settlers II: 10-lecie - Wikingowie
- The Settlers: Dziedzictwo Królów
- The Settlers: Dziedzictwo Królów - Legendy + Misje Dodatkowe
- Titan Quest
- ToCA Race Driver 3
- True Crime: New York City
- Tycoon City: New York
- Worms 4: Totalna Rozwałka

## GRY, KTÓRE LECZĄ

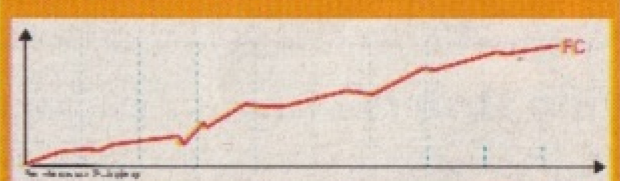
Naukowcy z Radomia dowodzą – Fajna Cena leczy! Ekspertyzy wykazały, że bliski kontakt z grami może mieć znamienny wpływ na leczenie chorób dojrzewania, np. wysypki wągrów. Prawdopodobnie chodzi tu o właściwości pomarańczowej farby drukarskiej użytej do produkcji naklejki. Czytaj na str. 7.


Straszliwie oszpecone przedramię i dłoń licealisty **(PRZED)**


Tu jeszcze dwa dni wcześniej była wysypka **(PO)**

## EKSPERCI DONOSZĄ

Jak łatwo zwiększyć swoją emeryturę? Zainwestować w FC! Analitycy z firmy Pamelanderson & Jingjang przewidują, że ceny gier z Fajnej Ceny po wycofaniu serii będą cały czas wzrastać. W ciągu najbliższych 10 lat ich wartość wzrośnie nawet o 985%!




# FAJNA CENA SKOŃCZONA!!!

**WSTRZĄSAJĄCE KULISY SKANDALU TYLKO U NAS!**


Specjalny gest czy może okrutny chwyt?

## 5 ŚWIEŻYNEK NA POŻEGNANIE

Wiemy, że jeszcze w tym miesiącu popularna seria za 49,99 zł zostanie wycofana ze sklepów. Tym bardziej TAKT dziwi fakt, że dystrybutor zdecydował się wprowadzić w ostatniej chwili 5 nowych tytułów do serii. CD Projekt twierdzi, że to specjalny gest dla fanów na pożegnanie serii. Naszym zdaniem firma leci w kulki i to okrutny chwyt, który sprawi, że jeszcze trudniej będzie rozstać się z Fajną Ceną. Czytaj na str. 8.



## OFIARA ZAWIŚCI

**Tylko u nas!**

Szczegółowy raport z obdukcji Remigiusza W., mieszkańca warszawskiego Pożalsięborza, jednej z ofiar przetaczających się przez kraj zamieszek w punktach sprzedaży. Jak wiele ludzie są w stanie zrobić by zdobyć wymarzoną grę? Okazuje się, że aż za dużo. Komentarz psychologa społecznego, dr. Stanisława Ledwomyśli, na str. 11.

**OŚWIADCZENIE.** Firma CD Projekt oficjalnie potwierdza, że z końcem czerwca seria Fajna Cena zostaje wycofana z rynku. Dalsze plany firmy zostaną podane już wkrótce.

## ZAPOWIEDZI



## EXTRA



## TEMAT NUMERU



## RECENZJE



## PORADNIK



## NIE TYLKO GRY



## DZIAŁY STAŁE






ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Tymon Smektała (redaktor „Putra" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (fruwający z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (350 km na skuterze z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor konidiofor).

REKLAMACJE PŁYT CD I DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

TEKSTY W NUMERZE:
Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Piotr Lewandowski, Krzysztof Kołosowski, Marcin Traczyk.

ZARZĄD:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Wiceprezes: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

SIEDZIBA WYDAWNICTWA:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej: Magda Milewska, tel. 0 22 516 31 73, magdalena.milewska@bauer.pl
Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl.

DRUK
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.





Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

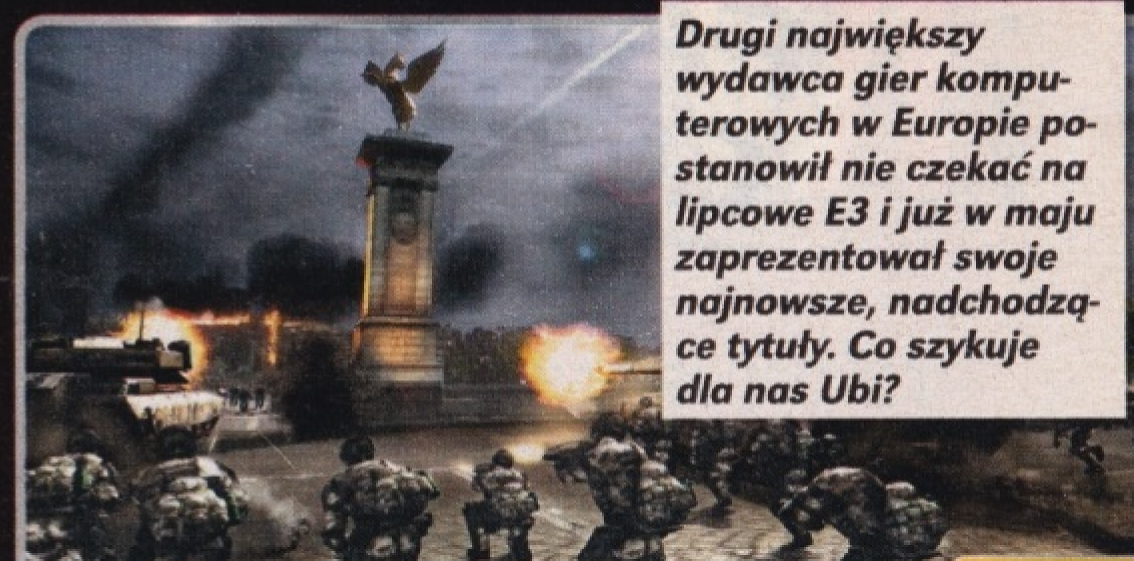
Click! w Sieci:
www.click.pl, e-mail: click@click.pl


# hity numeru 07/2007



Debiutanckie dzieło studia założonego przez byłych pracowników Blizzarda jest już niemal gotowe, a my pojechaliśmy do Genewy, by w nie własnoręcznie (!!!) zagrać.

Hellgate: London s. 10



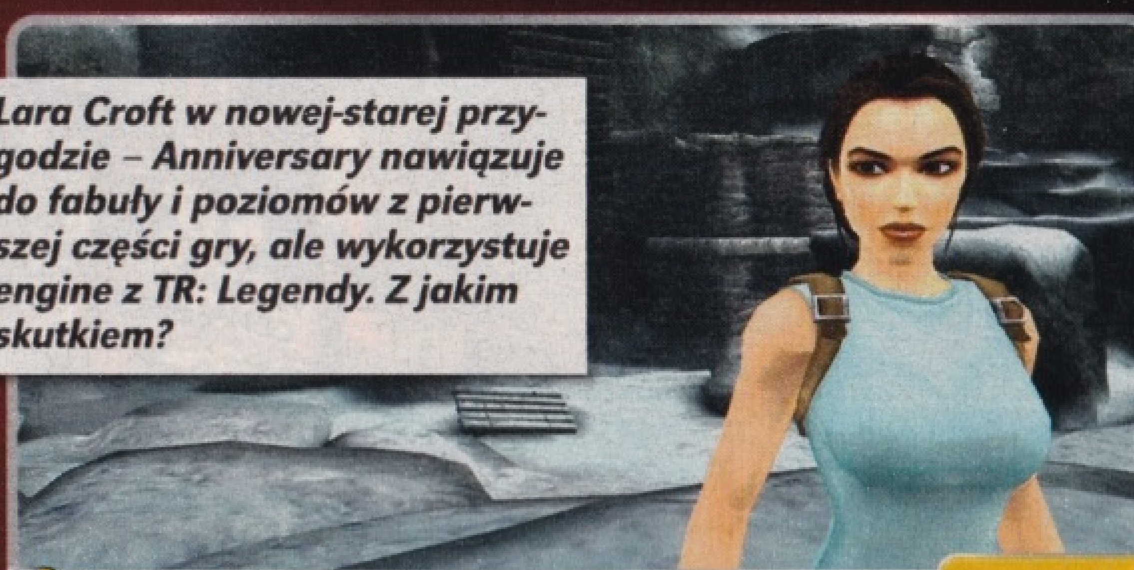
Drugi największy wydawca gier komputerowych w Europie postanowił nie czekać na lipcowe E3 i już w maju zaprezentował swoje najnowsze, nadchodzące tytuły. Co szykuje dla nas Ubi?

UbiDays s. 30



Polska gra RPG, która rozmachem i poziomem wykonania może konkurować z takimi tytułami jak Oblivion i Gothic 3. Poważnie! Jej recenzja to nasz temat numeru – zasłużony!

Two Worlds s. 34



Lara Croft w nowej-starej przygodzie – Anniversary nawiązuje do fabuły i poziomów z pierwszej części gry, ale wykorzystuje engine z TR: Legendy. Z jakim skutkiem?

Tomb Raider: Anniversary s. 44

Jako Polak z dziada pradziada zgadzam się z tym, co poniżej...

# KONKURSY



Niezły klawisz, co? Może być twój!



**Następny Click w sprzedaży już 3 lipca!**

A w nim na pewno*:
- kolejny zeszyt Klasyki Clicka – Mourinho powinien go przeczytać,
- recenzje najnowszych gier – wreszcie będzie Colin McRae Rally: DiRT, a do tego Overlord, Hospital Tycoon, Black Buccaneer oraz pojedynek FPS-ów: Lost Planet i Halo 2 Vista.

A to tylko część atrakcji!

# Teraz Polska!

Jest powód do dumy – **Two Worlds to polska produkcja, którą śmiało można porównywać z największymi zachodnimi grami RPG.** Wreszcie dzieła rodzimych twórców oceniać można na poważnie, bez przymykania oka i taryfy ulgowej. A zdaje się, że będzie tak coraz częściej, bo świetnie zapowiada się też Burn (przeczytasz o nim za miesiąc), NecroVision (wracamy do tego tematu na s. 24), powstające w Techlandzie Chrome 2 i Dead Islands czy szykowany w CD Projekcie Wiedźmin. Te gry warto wspierać – dlatego my o nich piszemy, a wam niech nawet do głowy nie przyjdzie, by je „piracić"!

**Redakcja**

* na pewno – chyba że Rednacz nie wyjdzie z depresji po odpadnięciu Chelsea z Ligi Mistrzów (to już ostatni raz, obiecujemy).

# NOWOŚCI PC

- WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE — 119
- STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL PL — 79
- SPELLFORCE 2: WŁADCA SMOKÓW — 55
- GTA: SAN ANDREAS PL — 84
- COMMAND & CONQUER 3 WOJNY O TYBERIUM PL — 109

## POLECAMY

**NeverEnd**



**Długo oczekiwana gra RPG nadchodzi!**

Produkt nawiązuje formą do gier historycznych z rozbudowanym klimatem epickim. Cechą charakterystyczną gry jest rozbudowany system tworzenia czarów "rune" oraz ATBS (Aktywny System Walki Turowej) dodający dynamikę podczas walki jak i możliwości zadawania i korzystania z dużej ilości ciosów, uderzeń, broni w specjalnych kombinacjach. W grze wprowadzono zaawansowany silnik dźwięku wspierający dźwięki 3D, EAX 2.0 i EAX 3.0. Szczególną uwagę poświecono grafice. Wspiera ją specjalny autorski silnik umożliwiający wyświetlanie w jednej scenie do 100,000 polygonów !!!.

NEVEREND PL — 54

## MAXGAME 2/2007

**Ship Simulator 2006** — 19,90 zł

Ship Simulator 2006 to nowa, rewolucyjna gra która stawia gracza za sterami przeróżnych statków morskich i śródlądowych. Będą mieli do wykonania różnorodne zadania, a wszystko w pięknym otoczeniu 3D. Gracz będzie mógł wybierać z szerokiego wachlarza statków, od wielkich transportowac, przez jachty, motorówki, wodne taksówki lub Titanica.

TITANIC

## PS2

- GOD OF WAR II — 199
- FINAL FANTASY XII — 189
- SUPER DRAGON BALL Z — 149
- TRUE CRIME 2 — 69
- PES 6 — 169
- GTA: VICE CITY STORIES — 119

## XBOX 360

- VIRTUA TENNIS 3 — 199
- GEARS OF WAR — 189
- CRACKDOWN PL — 199
- COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS — 199

## KONSOLE

- NINTENDO WII — 1099
- PLAYSTATION 3 (60GB HDD) — 2369
- XBOX 360 (PREMIUM) — 1469

**Zamówienia :** WWW.PLAY.PL

1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX 022 833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14 paw.3

SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06

OFERTA nr.109 CZERWIEC 2007

Koszt przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9.90zł. Doręczenie w 24 godziny - 11.90zł (nie dotyczy weekendu). Płatność przy
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 10.6.2007

## MAX GAME AKCJA 2/2007




Chapter 1 TOMB OF FULAOS

*"Od czterech tygodni wykopujemy zasypany grobowiec kupca żyjącego prawdopodobnie ok. 1,500 r.p.n.e. Znaleziono już kilka podobnych do tego grobowców na terenach otaczających Luxor. Nie jest zbytnio zachowany ani niezwykły. Nie wybrałem archeologii tylko po to żeby znaleźć kilka kawałków potłuczonego szkła i cegieł. Gdzie są piramidy o których śniłem? No cóż, każdy musi od czegoś zacząć. Niedługo nasze pozwolenie na wykopy się skończy i będziemy musieli wrócić z dr. Rodersonem do Anglii. Nie mogę się doczekać, w końcu będziemy mieli normalną zimę."*

Oto jak zaczyna się pamiętnik młodego archeologa Maca Bonesa, tylko jeden wieczór przed nieodwracalnym zwrotem w jego życiu. Następnego ranka Mac i dr. Roderson zostają pilnie wezwani przez jednego z zatrudnionych tubylców, który znalazł tajemniczy sarkofag.
Dr. Roderson odkrywa, że sarkofag jest starszy o 2000 lat od grobowca w którym spoczywa.
Wyrusza natychmiast aby zdobyć następne pozwolenie.
Mac zostaje na miejscu z dwoma pomocnikami i odkrywa, że w końcu ma przed sobą szansę odkrycia czegoś wspaniałego i rozwiązania zagadki do końca...

Główne cechy gry:
Gra przygodowa/RPG w trzeciej osobie czasu rzeczywistego
Specjalny system RPG zawierający 7 cech podstawowych i 8 pochodnych
Podczas 15 poziomowej rozgrywki gra kieruje gracza w różne ciekawe miejsca(tajemniczy grobowiec, odkrywka archeologiczna, pustynia, targ, biblioteka w Kairze lub rejs po Nilu)
Ponad 20 postaci NPC
20 stron dialogów

14,90 zł

**CD-KEY potrzebny do zainstalowania gry: RT21-B111-AA23-BVS8-A789-B4S5**

## BONUS CD 1/2007

Akademia Jazdy Konnej 3D — 12,90 zł

"Akademia Jazdy Konnej" to wspaniała gra nawiązująca tematem do wyścigów konnych. W programie znajdziemy durzy wybór koni oraz ubioru naszego dżokeja. Ścigać się będziemy po różnorodnych trasach z całego świata a wszystko we wspaniałej grafice 3D.

SZUKAJ W KIOSKU: TRUCKER, ENIGMA, AIR CONFLICTS

## GRY TURBO 1/2007

**Maluch Racer 2** — 8,50 zł

**Legenda powraca! Niezwykle popularna w Polsce gra, Maluch Racer, powraca już w marcu tego roku w zupełnie nowej odsłonie. Maluch Racer 2 oparty jest na zupełnie nowym, bardzo wydajnym silniku graficznym, wykorzystującym w pełni możliwości najnowszych kart graficznych, dając nam niesamowite wrażenia wizualne przy zachowaniu rozsądnych wymagań sprzętowych. W Maluch Racer 2 zasiądziemy za kierownicą aż 7 wersji poczciwego maluszka (city, cabrio, pickup, maxi tunning i inne). Trasy, jakie zostaną nam oddane do użytku, godne są samego NFS: Undergroud - przejedziemy się m.in. po wielkim europejskim mieście, oczywiście po zmroku, gdy wyścigi będą tym bardziej emocjonujące. Wszystkich niesamowitych tras jest aż 10! Tryb kariery, niesamowita muzyka, zaawansowana sztuczna inteligencja przeciwników oraz niesamowity klimat sprawiają, że warto było czekać.**

## SZUKAJ W KIOSKU

DJ CD 1/2007 — CRAZY DJ about you — 15 utworów klubowych — PONAD 70 MUZYKI! — 5,00 zł

## MUZYKA W KIOSKU

MUSIC MIX 2/2007 — NAJLEPSZA MUZYKA KLUBOWA — SZUKAJ W KIOSKU — 14 klubowych utworów — 5,90 zł

## ŻEGLARZ

"Żeglarz: wiatr nad wodą" to gra przeznaczona nie tylko dla osób, których pasją jest żeglarstwo , ale także dla graczy, którzy nigdy nie mieli doczynienia z żaglówkami. Gracz wciela się w skippera (szypra - dowódcę jachtu regatowego), który żegluje po przepięknych wodach u wybrzeży Grecji. Trójwymiarowa grafika, dobre odwzorowanie warunków pogodowych, mapy tworzone na podstawie zdjęć satelitarnych oraz pełna kontrola nad żaglówką (stawianie żagli) zapewni miłe spędzenie czasu przy komputerze.

GAMER 2/2007 — 7,90 zł

## MAX Kids EXTRA 3/2007

Championsheep Rally to zabawne wyścigi rozgrywające się w Disneyo-podobnym świecie. Każdy gracz wybierą jedną z pośród dostępnych owiec, każdą o innych osiągach, zdolnościach i słabościach.

9,90 zł

W KIOSKU DLA DZIECI: FROGMAN, LALKA KLARA, KAJKO I KOKOSZ 2, DRACULA TWINS

Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

## Specnaz

Iran trzeba powstrzymać – ty możesz to zrobić! Specnaz obsadza cię w roli żołnierza specjalnego oddziału, który wykonuje zadania bojowe w fikcyjnym, ale wcale nie nieprawdopodobnym konflikcie toczącym się na terytorium islamskiego państwa. **To, co w Specnaz ciekawe, to duża liczba rodzajów rozgrywki**: bawić się można w pojedynkę, jak w tradycyjnych FPS-ach, a także w trybie taktycznym (więcej myślenia, mniej strzelania) i multiplayerze. Cieszą także niewysokie wymagania sprzętowe, choć oczywiście odbiło się to na jakości grafiki. Tak czy owak – tajne służby czekają. Do ataku! Aha – instrukcja w języku polskim pojawia się w menu Start zaraz po instalacji gry.

MYSZKA:

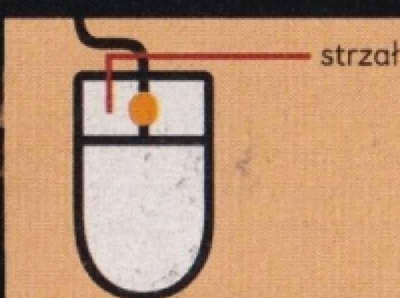



KLAWIATURA:

| | |
|---|---|
| W S A D | sterowanie postacią |
| Q E | wychylenia |
| Z X | zmiana pozycji |
| shift | bieganie |
| spacja | skok |
| F | tryb strzelania |
| R | przeładowanie broni |

## Drive'n'Kill

MYSZKA:




KLAWIATURA:

| | |
|---|---|
| W S A D | sterowanie pojazdem |

Dla miłośników filmu „Mad Max". Fabuła jest szalona – ludzie odkryli sposób na teleportowanie się do światów równoległych, z których jeden wydaje się wyjątkowo interesujący, bo jest podobny do naszego, choć wygląda na zniszczony w wyniku jakiejś dziwnej katastrofy. Śmiałkowie próbują odkryć jego tajemnice, ale nie jest to proste, bowiem rzeczywistość tę zamieszkują dziwne stwory. Na szczęście o scenariuszu można zapomnieć, bo i tak nie ma on większego znaczenia – **tu liczy się akcja! Siedząc za kółkiem podrasowanej terenówki, strzelasz do mutantów.** Jeśli zabijesz ich wystarczającą liczbę, pojawia się punkt kontrolny, zaznaczony na mapie na żółto, przez który musisz przejechać. Potem następny i następny, i następny – praktycznie bez końca. O nudzie nie ma jednak mowy – co jakiś czas możesz skorzystać ze sklepu, w którym kupujesz dodatkowe wyposażenie i broń. Przydaje się, bo i mutanty są coraz silniejsze!

## Zawartość płyt CLICK! 07/2007

**CD1**
- Pełna wersja:
  Specnaz
- Freeware:
  Aces High Over Verlor Island
  Kumoon

**CD2**
- Pełna wersja:
  Drive'n'Kill
- Demo:
  Call for Heroes: Pompolic Wars
- Freeware:
  Acid Bomb
  Grid Wars

**DVD**
- Pełne wersje:
  Specnaz
  Drive'n'Kill
  Praetorians
- Dema:
  Ancient Wars: Sparta
  Attack on Pearl Harbor
  Call for Heroes: Pompolic Wars
  Fish Fillets 2
  Lost Planet – wersje DX 9 i DX 10
  Rad Challenge 07
  Rush for Berlin: Rush for the Bomb
  Sam & Max: Bright Side of the Moon
  Space Station Sim
  The Hell in Vietnam
  The Secrets of Da Vinci
- Extra:
  Daikatana (deathmatch)
  Fallout 3/Van Buren (tech demo)
  S.T.A.L.K.E.R. (edytor)
  Trailery
- Freeware:
  Aces High Over Verlor Island
  Acid Bomb
  Cell Factor: Revolution
  Grid Wars
  Kumoon
  Purge Jihad

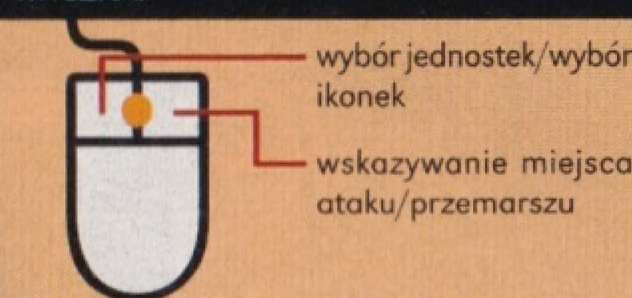



TYLKO NA DVD

## Praetorians

Gra strategiczna hiszpańskiego studia Pyro. Tym razem twórcy Commandosów postanowili opuścić dobrze sobie i graczom znane realia II wojny światowej i postawili na starożytność – **Praetorians przedstawia największe batalie z czasów, gdy nikt nie słyszał jeszcze o czarnym prochu.** W efekcie powstała bardzo udana produkcja, jedna z lepszych w swoim gatunku. Prezentujemy ją w serii Kolekcja Click – na pewno na to zasługuje.

MYSZKA:




FANTASTYCZNA 4
NARODZINY SREBRNEGO SURFERA
W KINACH OD 15 CZERWCA
TWENTIETH CENTURY FOX PRZEDSTAWIAJĄ WE WSPÓŁPRACY Z CONSTANTIN FILM I MARVEL STUDIOS PRODUKCJE 1492 PICTURES / BERND EICHINGER "FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER"
IOAN GRUFFUDD JESSICA ALBA CHRIS EVANS MICHAEL CHIKLIS JULIAN McMAHON KERRY WASHINGTON ANDRE BRAUGHER ORAZ LAURENCE FISHBURNE JAKO GŁOS SREBRNEGO SURFERA
KOSTIUMY MARY VOGT MUZYKA JOHN OTTMAN WSPÓŁPRODUKCJA ROSS FANGER MONTAŻ WILLIAM HOY, A.C.E. PETER S. ELLIOT SCENOGRAFIA KIRK M. PETRUCCELLI
ZDJĘCIA LARRY BLANFORD KIEROWNICTWO PRODUKCJI STAN LEE KEVIN FEIGE CHRIS COLUMBUS MARK RADCLIFFE MICHAEL BARNATHAN PRODUKCJA BERND EICHINGER AVI ARAD RALPH WINTER
MARVEL
NOWELA FILMOWA JOHN TURMAN I MARK FROST SCENARIUSZ DON PAYNE I MARK FROST REŻYSERIA TIM STORY
www.riseofthesilversurfer.com
WP.PL
POPCORN
CD-ACTION
www.cdaction.com.pl
CLICK!
JETIX
metro
FILMWEB
Radio ZET


EA

CONRAD


SEVERE
HIGH
ELEVATED
GUARDED
LOW
THREAT LEVEL

**Wydaje się, że Blizzard zapomniał o Diablo, w temacie hack'n'slash oddając pole konkurencji. Na szczęście jego byli pracownicy nie pozostają bezczynni...**

*Prawie jak Wiedźmin – miecz na diaboły, a pistolet na zombi. Czy na odwrót?*

# HELLGATE
## LONDON

## Co się stało?

Krótkie streszczenie fabuły. Londyn, 2038 rok. Z pięknego, bogatego miasta pozostały tylko ruiny. Na brytyjską ziemię przedostały się przez piekielną bramę... nie, nie Polacy, a demony. Cała ludzkość, której udało się przeżyć, zeszła do podziemi – do opuszczonych stacji metra, jedynych bezpiecznych miejsc. Twoim zadaniem jest przeżyć, nauczyć się walczyć i ostatecznie – zatrzymać samego szatana...

Bill Roper to przemiły i niezwykle szanowany w branży facet. Jak większość wielkich i „głośnych" producentów gier, jest sympatyczny, otwarty i niezwykle wygadany. Jednocześnie, w przeciwieństwie do innych ludzi odpowiedzialnych za kontakty z mediami, nie stara się pokazywać całym sobą: „jej, patrzcie, jaki jestem cool!". To konkretny i rzeczowy gość, który wie, do czego dąży.

A kim on w ogóle jest? Przez wiele lat był szefem Blizzard North – tego oddziału znanej firmy , który odpowiadał za cykl Diablo. Maczał też palce we wszystkich wielkich produkcjach Zamieci Śnieżnej, do niektórych podkładał nawet swój głos. W 2003 roku opuścił jednak firmę i wraz z trzema innymi Blizzardowcami założył własną ekipę – Flagship. Sztandarowym produktem Okrętu Flagowego jest **Hellgate: London. Gra, którą można śmiało nazwać duchowym spadkobiercą cyklu Diablo.**

Click jako jedyne pismo w Polsce został zaproszony do Genewy, do tamtejszej siedziby Electronic Arts, dystrybutora gry. Przy tej okazji **mieliśmy możliwość nie tylko przez kilka godzin pograć w Hellgate, ale także zamienić parę słów z Roperem**, który osobiście prezentował nam swoją nową produkcję, zdradzając dużo tajemnic, zwłaszcza dotyczących trybu multiplayer.

*Gdy nie oddajesz tekstu na czas, Rednacz traci swoje słynne poczucie humoru...*

*...a atmosfera wokół i w redakcji robi się bardzo gęsta.*

## MULTIPLAYER

Multi w Hellgate: London to nie MMO, bardziej przypomina on to, co znamy z Guild Wars. Czyli – spotykasz się w wyznaczonych miejscach z ludźmi, formujecie grupę i idziecie wspólnie walczyć z potworami. Poziom trudności i jakość przedmiotów do pozyskania zależy od tego, ilu was jest i jak jesteście zaawansowani.

Hellgate będzie oferować tryb wieloosobowy dla wszystkich, którzy kupią grę, jednak **dostęp do niektórych opcji będzie przeznaczony tylko dla tych, którzy będą opłacali miesięczny abonament.** Ten – jak na warunki USA – nie będzie zbyt drogi. Utrzymanie konta Elite będzie kosztowało prawdopodobnie niecałe 10 dolarów miesięcznie (nie wiadomo, jaki będzie przelicznik na euro ani tym bardziej na złotówki). Czy warto będzie wydać te pieniądze?

### Tak jak w Diablo 2

Obojętnie jakie konto wybierzesz, czy Normal, czy Elite, **będziesz mógł cieszyć się rozgrywką w sieci podobną do tej z Diablo 2.** Serwery będą otwarte, możesz spotykać się z przyjaciółmi i ramię w ramię walczyć z tysiącami maszkar z piekła.

### Dodatki

Ekipa Flagship Studios zaraz po zakończeniu prac nad grą zamierza... kontynuować prace i systematycznie wypuszczać kolejne dodatki. Jakie? Na pewno **można spodziewać się nowych questów, broni, klas postaci, aren do PvP itp.**, itd. Aby mieć dostęp do tego wszystkiego, musisz mieć konto Elite.

### Pomoc techniczna

Wsparcie producenta należy się każdemu – i każdy takowe dostanie. Jednak **posiadacze kont Elite będą mieli możliwość skontaktowania się z administratorami 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu** – i to nie tylko przez maila, ale również chat i telefon. Dla wszystkich za to dostępne będą darmowe rozmowy głosowe między graczami.

### Liczba postaci

Wiadomo, że jedna postać na koncie to zawsze za mało, na szczęście **ludzie niepłacący abonamentu mają możliwość stworzenia trzech bohaterów.** To nieźle, ale ci z Elite będą mogli mieć ich co najmniej 12...

### Przechowalnia przedmiotów

Podczas przygód i potyczek natrafisz wiele razy na świetne przedmioty, które przydałoby się mieć w zanadrzu, ale szkoda plecaka, by je w nim nosić. Dlatego też **dla wszystkich graczy dostępna będzie specjalna „przechowalnia".** Ci z kontem Normal zadowolą się 20 slotami, ci z Elite zaś dostaną co najmniej 40. Co więcej, tylko oni będą mogli przekazywać przedmioty między swoimi postaciami.

### Handel

Zdobyłeś fajny, ale nieprzydatny ci przedmiot? Możesz sprzedać go innym. **Opcja handlowania dostępna jest dla wszystkich graczy,** jednak tylko ci z kontem Elite mogą obracać na rynku przedmiotami unikatowymi.

### Poziom doświadczenia

Grający w multi **na koncie Normal będzie ograniczony do około 40. poziomu,** wyżej jego postać zwyczajnie nie będzie w stanie zajść. Ludzie z kontami Elite mają już lepiej, limit nie jest póki co wyznaczony. Zresztą – będzie się on zmieniał wraz z nadchodzącymi dodatkowymi questami.

### Gildie

Dobra wiadomość: **każdy może być członkiem gildii,** jednak tylko posiadacze kont Elite mogą założyć swoją własną lub zostać przywódcami. Gdzie zaś gracze mogą się bardziej tłumnie spotykać? Póki co w planach jest utworzenie jakiejś wielkiej lokacji, coś na wzór Iron Forge z WoW-a. Jeśli takowa powstanie – będzie dostępna tylko dla posiadaczy kont płatnych.

### Tryby gry

Ekipa Flagship jeszcze nie zdecydowała, ile ich będzie, pewne jest tylko kilka rzeczy. Przede wszystkim: **wybór będzie dostępny tylko dla graczy z kontami Elite.** A w grze znaleźć będzie można m.in. zabawę w PvP (raczej jako minigry) oraz dodatkowe, trudne i prestiżowe tryby, np. z tylko jednym życiem (umierasz – tracisz postać!). Taki gracz będzie oczywiście specjalnie oznaczony – im wyższy level, tym większy szacunek...


*W życiu każdego kosmity pojawia się taki moment, że kręgi w zbożu przestają wystarczać.*


*Grunt to mieć pozytywną aurę!*

To właśnie gra wieloosobowa ma być głównym daniem, podobnie zresztą jak – ostatecznie – było to w Diablo. Choć tryb single oczywiście będzie dostępny i bardzo grywalny, po jego ukończeniu zabawa wcale się nie zakończy, wręcz przeciwnie. Dopiero **w multi Hellgate przykuje cię do monitora nie tyle na długie godziny, co całe miesiące!** Tak przynajmniej wygląda to w zapewnieniach Billa Ropera, gdyż podczas testów...

No właśnie – **gra jest na razie na dość wczesnym etapie, nie jest to jeszcze nawet beta.** W zamierzeniach w Genewie mieliśmy toczyć boje przede wszystkim w multi, jednak w końcu przeróżnych problemów nie udało się przezwyciężyć i po kilkunastu minutach przeskoczyliśmy do w miarę bezpiecznego i stabilnego singla. To jednak niewielka strata – na tak wczesnym etapie różnica polegała przede wszystkim

**Podobnie jak w Diablo, gra wieloosobowa ma być tu głównym daniem.**

na tym, że w grupie grało się łatwiej, gdyż na jednego przeciwnika przypadała większa liczba graczy. O trybie wieloosobowym dużo usłyszeliśmy za to z ust Billa, po detale odsyłam do bardzo obszernej ramki obok.

Zanim się wgłębię w dalsze szczegóły, wcześniej rozwieję pewne wątpliwości, które mogły się pojawić, jeśli nie słyszałeś do tej pory o Hellgate: London, a po pierwszym rzucie oka na screeny stwierdziłeś, że to FPS. Niniejszym więc rozwiewam: **nie, to nie jest FPS, grze pod pewnymi względami znacznie bliżej do hack'n'slashy.** Jednak w przeciwieństwie do Diablo czy Titan Questa, w HG:L nie da się grać jedną ręką, trzymaną na myszce. Sterowanie odbywa się jak w FPS-ach lub TPS-ach. Podobieństwa się na tym nie kończą: tu również zabawa polega przede wszystkim na zabijaniu wrogów magią, bronią palną czy sieczną. Gdzie więc te wspomniane kawałki typowo hakensleszowe?

Najistotniejsze są tu dwa elementy: rozwój postaci i interfejs. O tym drugim na razie powiedzieć można stosunkowo niewiele, gdyż nad różnymi szczegółami intensywnie pracuje teraz Flagship. Na pewno będzie on nawiązywał do rozwiązań znanych z Diablo, czyli **do dyspozycji będziesz mieć plecak i dużo wyszczególnionych części ciała, na których możesz „zawiesić" różne przedmioty** – standard. Trochę inaczej za to wygląda sprawa wyboru i kształtowania bohatera.

Zacznijmy od rozwoju – tu mamy kilka statystyk, które odpowiadają za celność, wytrzymałość, siłę fizyczną i siłę woli. **Samo przydzielanie punktów jest bardzo nieskomplikowane,** jednak już system, w jaki wpływają one na poszczególne zdolności (m.in. możliwość noszenia przedmiotów), jest złożony podobnie jak w Jade Empire. Do tego dochodzi jeszcze specjalne drzewko umiejętności, inne w zależności od...

No właśnie. W grze do wyboru będą trzy podstawowe klasy bohaterów: Cabalist, Templar i Hunter. Cabalist włada przede wszystkim czarną magią, może też przywoływać demony. Templar to postać bardziej prostolinijna – klasyczny paladyn, silny i szybki, niestroniący od pojedynków w zwarciu i potrafiący tworzyć wokół siebie aury. **Hunter zaś dodany został na samym końcu, w cha-**


Tańcowała igła z nitką, a bukmacherzy typowali zwycięstwo nożyczek.

Nowe kreacje z najsłynniejszych londyńskich salonów mody. Kolekcja wiosna-lato 2038.

**rakterze ukłonu w stronę fanów FPS-ów** (jako jedyny nie ma automatycznego namierzania celu). Jest to eks-komandos, walczący przede wszystkim bronią palną, stosunkowo słaby na krótki dystans. Warto zaznaczyć, że jego broń nie ma limitu pocisków...

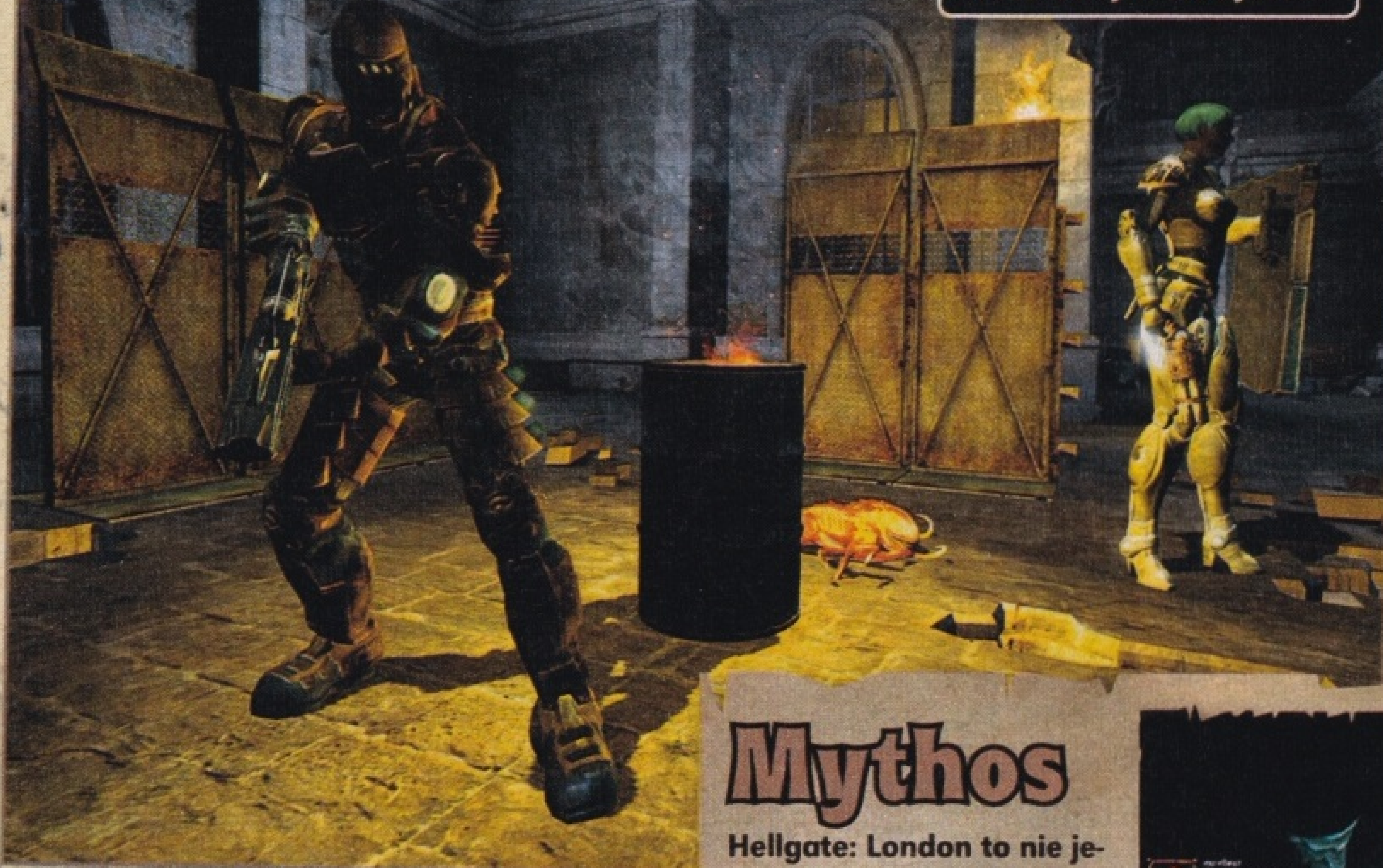
Klasy dzielą się jeszcze na podgrupy – np. Templar może być tak Blademasterem (szybki, atakujący nawet dwoma ostrzami), jak i Guardianem (człowiek czołg – z nieodłączną tarczą w ręce). Hunter to albo Marksman (strzelec wyborowy), albo Engineer (który może obsługiwać roboty wspierające go w boju). Cabalist również ma dwie podklasy: Evoker, posługujący się specjalną, mistyczną

## A ja mam zielonego konia!

**Pokonując potwory, dostaniesz po nich „w spadku" przedmioty (są oczywiście generowane losowo), często z zupełnie różnych bajek. Niekiedy natrafisz na potężną i siejącą grozę zbroję, innym razem na zwykłą kurtkę robotnika. Ta ostatnia nie chroni przed obrażeniami, ale za to pozwala ci prezentować się jak normalny człowiek na zakupach, a nie maszyna do zabijania z zakrzepłą krwią szczurów-mutantów na naramiennikach.**

**Flagship postarał się też o to, żeby gracze w miarę możliwości nie wyglądali głupio. Co jak co, ale facet w różowych pantalonach i srebrnej kamizelce budziłby zrozumiałe uśmiechy innych graczy. Dlatego też w każdej chwili można sobie wybrać kolor dla całego stroju. Wreszcie Herr Odyn będzie ubierze się w stu procentach na różowo, bez zbędnych domieszek!**


Wieczorami nocne kluby są po prostu zalewane przez turystów.


Pamiętaj – kiedy diabły pojawiają się w mglistym i deszczowym Londynie...


...są naprawdę spragnione ciepła!

## Mythos



**Hellgate: London to nie jedyna gra, która powstaje teraz pod banderą Flagship. Drugą jest Mythos – nawiązująca do Diablo 2 online'ówka. Tworzona jest przez niewielką, zupełnie inną ekipę niż ta pracująca nad HG:L, ale korzysta z tych samych mechanizmów sieciowych i w praktyce służy jako test przed premierą Bramy Piekieł. Najlepsza informacja jest taka, że gra będzie całkiem darmowa – każdy będzie mógł ją ściągnąć z Internetu i grać do woli razem z innymi graczami z całego świata. Z czego utrzymywane będą serwery? Póki co nie wiadomo – być może autorzy zdecydują się na „system azjatycki", czyli sprzedawanie graczom specjalnych przedmiotów, które nie będą wymagane do zabawy, ale odróżnią ich od reszty.**

bronią, i Summoner, potrafiący przywoływać różne pomocne „zwierzaki".

Niezależnie od specjalności możesz też zdecydować, czy będziesz kierował postacią męską, czy kobiecą. Sylwetka, rysy twarzy, kolor skóry i włosów też oczywiście są w pełni konfigurowalne, choć na umieszczenie swojej mordki raczej nie masz co liczyć. Wygląd postaci ma pewne znaczenie estetyczne, gdyż **po wyborze klas Templar lub Cabalist zapewne będziesz grał w trybie TPP – jest najwygodniejszy.** Hunter też ma oczywiście taką możliwość, jednak znacznie lepiej celuje się w widoku FPP.

Po dokonaniu wszystkich niezbędnych wyborów zostałem przeniesiony do stacji metra – niewielkiej lokacji, odpowiednika „miasta" z Diablo. Nikt tu nie może nikogo zaatakować, miejsce to służy tylko do rozmów, przyjmowania questów i handlowania. Pogadałem więc z kilkoma postaciami i, wyposażony w parę zadań do wykonania (m.in. odzyskanie drewnianej nogi pewnego chłopca), poszedłem na spotkanie przeznaczenia.

Przeznaczenie objawiło się dość szybko – w postaci jakiejś maszkary, skrzyżowania bizona z Pudzianowskim (czyli właściwie taki Pudzian z rogami) oraz kilku zombiaków. W końcu, po pokonaniu pierwszego minibossa, udało mi się wypełnić zadanie – odnalazłem drewnianą nogę. Jak się okazało, tłusta poczwara ją połknęła, więc musiałem przeszukać jej bebechy. Mniam.

**Walka w HG:L mniej już przypomina hack'n'slashe, bliżej jej do standardowej naparzanki w TPP.** Idziesz, rzucasz czary, sieczesz potwory na lewo i prawo, krew się leje strumieniami, a z ekranu wręcz emanuje magia przemieszana z grywalnością. Jest dynamicznie i bardzo efektownie, w dodatku sposób prowadzenia rozgrywki różni się znacząco w zależności od tego, kim sterujesz. Przejście całego singla ma zająć mniej więcej 30-40 godzin, ale sądzę, że aby w pełni poznać grę, trzeba tę wartość pomnożyć przez liczbę klas postaci.

**W wersji, w którą przyszło nam grać, questy były jeszcze dalekie do ukończenia.** Dużo było zadań w stylu: „zabij 20 potworów danego typu i wróć po nagrodę" (takie zlecenia w grze też się znajdą – będą generowane losowo). Zdarzały się nawet takie jak: „nie wiem jeszcze, co za quest tu będzie, wróć później, żółtodziobie!", co dość dobrze świadczy o poczuciu humoru twórców i ich luźnym podejściu do pracy. Według zapewnień w ostatecznej wersji czekają zadania znacznie bardziej złożone, schemat „zarżnąć wszystkich i wrócić po miecz-niespodziankę" nie zawsze będzie się sprawdzał.

**Rzucasz czary, sieczesz potwory, krew się leje strumieniami, a z ekranu wręcz emanuje magia.**

Autorzy nie przestają też zaskakiwać innowacyjnymi pomysłami. **W Hellgate wszystkie poziomy będą generowane losowo** (co dla tej ekipy nie jest akurat żadną nowością), sama rozgrywka również będzie obfitowała w przeróżne smaczki. Czasem np. może się zdarzyć, że niebo nad Londynem zacznie płonąć. Wówczas każdy atak zadaje również obrażenia związane z ogniem. Ciekawie zapowiadają się też etapy przerywnikowe – w planach jest jeden poziom RTS-owy (!), a także jeden wzorowany na starej strzelance pt. Galaga!


Życie na ulicach Londynu kwitnie. Nawet dosłownie.

Bill Roper jeszcze do niedawna mówił w wywiadach, że Hellgate robiony jest w taki sposób, by zagrać weń można było nawet na komputerach sprzed czterech lat. To było o tyle dziwne, że produkcja należy do programu Games for Windows i będzie mogła korzystać z dobrodziejstw DirectX 10 (choć na dziewiątce również ruszy, bez obaw). I rzeczywiście, w rozmowie szef Flagship zdradził, że celu na pewno nie uda się osiągnąć – **by pobawić się bezstresowo, trzeba będzie mieć naprawdę potężną maszynę.** Sami graliśmy na Core 2 Duo z 2 GB RAM-u i GF 8800 – na takim PeCecie nawet wczesna wersja hulała bez zarzutu w maksymalnych detalach, więc jest nadzieja, że może będzie się dało pograć też na sprzęcie nieco słabszym.

Wszystko fajnie i apetycznie, pytanie tylko, kiedy można się spodziewać premiery. Konkretów jeszcze nie jesteśmy w stanie podać. **Według Ropera, gra na pewno wyjdzie w tym roku.** Cóż – tytuł powstaje już od kilku lat, a producenci podchodzą do niego tak, jak to robili w Blizzardzie. Po prostu nie wypuszczą czegoś, co do czego będą jakiekolwiek obiekcje. Wszystko musi być przygotowane idealnie. Trzeba im zaufać – to przecież właśnie dzięki takiemu podejściu Bill Roper jest żywą legendą tej branży...

### Hellgate: London

| Producent: | Dystrybutor PL: |
| --- | --- |
| Flagship Studios | EA Polska |

http://www.hellgatelondon.com/

**Premiera:** koniec 2007

**Gatunek:** hack'n'slash/FPS/TPS


Diablo II w FPP/TPP • ciekawa oferta multi • losowe bronie, questy i lokacje • grę robią byli Blizzardowcy – to musi się udać!


póki co questy są mało zróżnicowane – oby się to zmieniło

Trzecia część Diablo nie jest póki co zapowiedziana, ale kiedy wyjdzie Hellgate, może nie będzie już potrzeby, by ją wypatrywać...

Autor: Teut

Przyda się koło ratunkowe.

**Dobry detektyw musi pracować w najtrudniejszych warunkach, nawet gdy ziemia dosłownie usuwa mu się spod nóg. No więc... Jesteś dobrym detektywem?**

# Sinking Island

Sinking Island to najnowsze dzieło francuskiego rysownika i producenta gier Benoita Sokala, którego powinieneś znać za sprawą dwóch części bajkowej Syberii czy też niedawnego, niezbyt udanego Paradise. To jednocześnie druga produkcja przygotowywana przez jego własną firmę – White Birds.

Ponownie **będzie to klasyczna przygodówka point'n'click pozbawiona elementów zręcznościowych**, z prerenderowanymi dwuwymiarowymi lokacjami (w ich wyglądzie od razu widać charakterystyczną kreskę Sokala), na które zostaną nałożone trójwymiarowe modele postaci oraz elementy dynamizujące poszczególne lokacje, jak ptaki czy szumiące na drzewach liście.

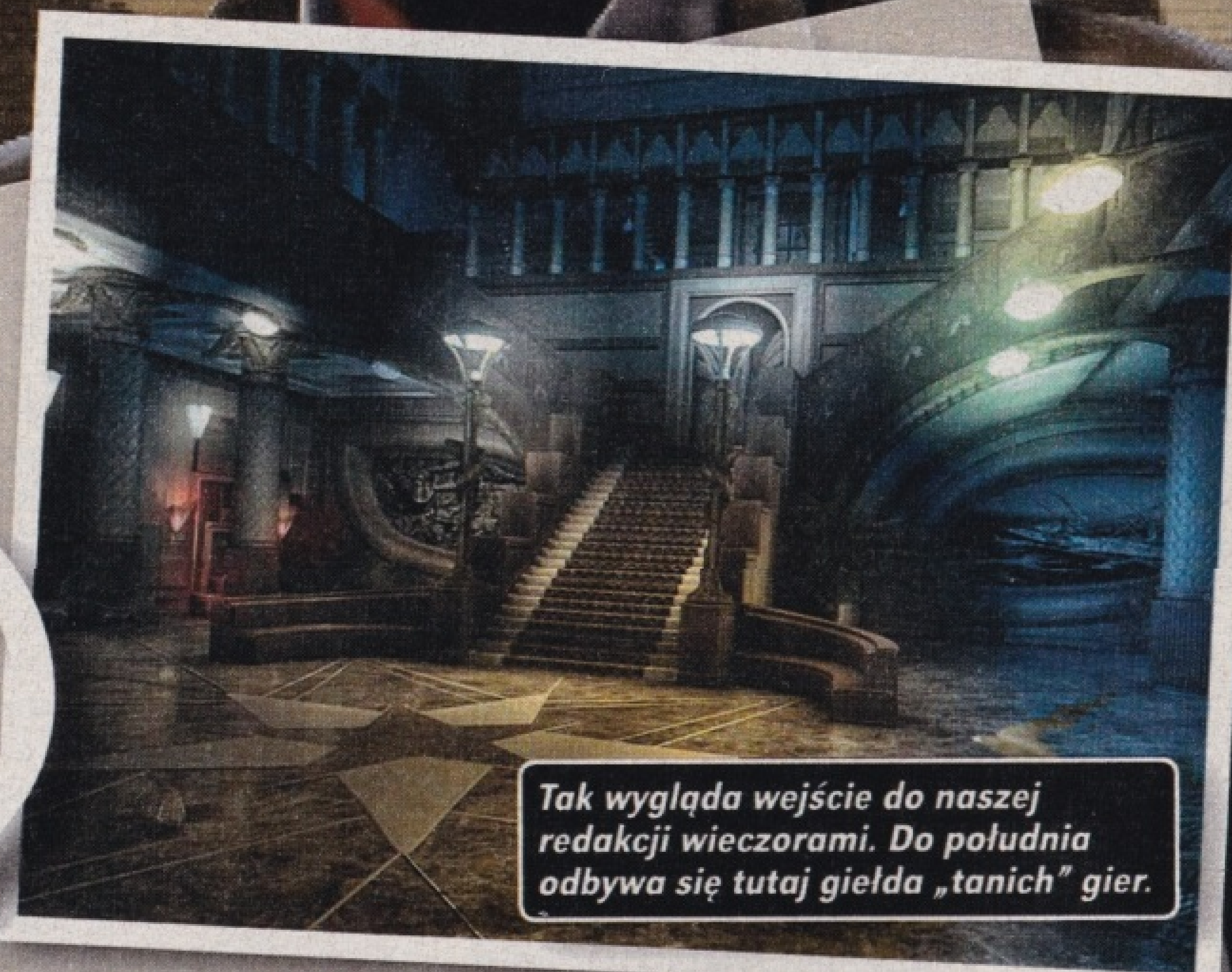
Głównym bohaterem Sinking Island będzie Jack Norm. To emerytowany francuski policjant, który lubi zaglądać do butelki, a od czasu do czasu podejmuje się pracy prywatnego detektywa. Pewnego dnia Jack odbiera prośbę o pomoc od dawnego przyjaciela. **Przybywa więc na tropikalną wyspę, na której bogaty inwestor, Walter Jones, wybudował potężny hotel-wieżę w art deco** (styl w sztuce lat 20. i 30. XX wieku). Nie jest mu jednak dane bliżej poznać przedsiębiorcy, gdyż **na miejscu odnajduje... jego zwłoki.**

Osoba, która wezwała cię na wyspę, podejrzewa morderstwo, więc twoim celem będzie zbadanie ciała i miejsca przypuszczalnej zbrodni. W tym czasie w hotelu (i na samej wyspie) znajdowało się zaledwie dziesięć osób – zabójca musi być wśród nich. Jak zapewniają twórcy, **Sinking Island będzie grą czysto detektywistyczną, wzorowaną na klasyce kryminału** – nie wystąpią w niej elementy fantastyczne, tak często obecne w poprzednich grach Sokala. W fabule sporo jest podobieństw chociażby do książki Agathy Christie „I nie było już nikogo”, gdzie również na odciętej od świata wyspie dochodziło do morderstw w grupie zaledwie dziesięciu osób.

Tu też, podobnie jak w książce mistrzyni kryminału, wyspa zostanie odcięta od świata przez potężny sztorm. Na dodatek masywna konstrukcja hotelu sprawiła, że rafa koralowa, na której osadzona jest wyspa, zaczyna tonąć, wciągając za sobą także i ląd. Bohater znajdzie się zatem w bardzo nietypowej sytuacji – **na początku zabawy będziesz miał dostęp do wszystkich lokacji, zaś stopniowo będą one znikać pod wodami oceanu, ograniczając twoje pole manewru.** Na rozwikłanie zagadki morderstwa będziesz miał trzy dni czasu gry, co w rzeczywistości stanowić będzie około siedmiu godzin. Jeśli się nie wyrobisz, przegrasz, a Sinking Island wczyta ostatni punkt autozapisu (mają być dwa-trzy dziennie) dający szansę na ukończenie rozgrywki. Rozwiązanie to wydaje mi się trochę dziwne i obecnie wygląda bardziej na usprawiedliwienie krótkości i liniowości gry niż na jej uatrakcyjnienie – jeśli jednak pomysł ten zostanie odpowiednio „sprzedany”, może stać się mocnym atutem produkcji.

**Na wyspie miał miejsce mord – twoim celem będzie zbadanie ciała i miejsca zbrodni.**

Benoit Sokal za sprawą Paradise pokazał, że przeżywa lekki kryzys formy twórczej, z którego może go wyprowadzić zarówno nowy bohater (pierwszy raz pracuje nad grą, w której główną rolę odgrywa facet), jak i trochę inny, znacznie bardziej realistyczny charakter przygody. Mam nadzieję, że tym razem większy nacisk zostanie też położony na wygodne, intuicyjne sterowanie oraz odpowiednie zgranie elementów grafiki dwu- i trójwymiarowej (tak, znowu czepiam się Paradise). Czego szczerze mu życzę, bo **z niecierpliwością czekam, by rozwiązać zagadkę morderstwa na tonącej wyspie.**


*Tak wygląda wejście do naszej redakcji wieczorami. Do południa odbywa się tutaj giełda „tanich” gier.*


*Poznajcie się. Walter, to jest Jack. Jack, to jest Walter, ostatnio bywa trochę małomówny.*


*Dach jest dziurawy, ale deszcz i tak pada tutaj tylko dwa razy w roku.*

## Sinking Island

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| White Birds | brak |

http://www.whitebirdsproductions.com/

**Premiera:** wrzesień 2007

**Gatunek:** przygodowa


ciekawa fabuła • malownicze lokacje • brak elementów zręcznościowych

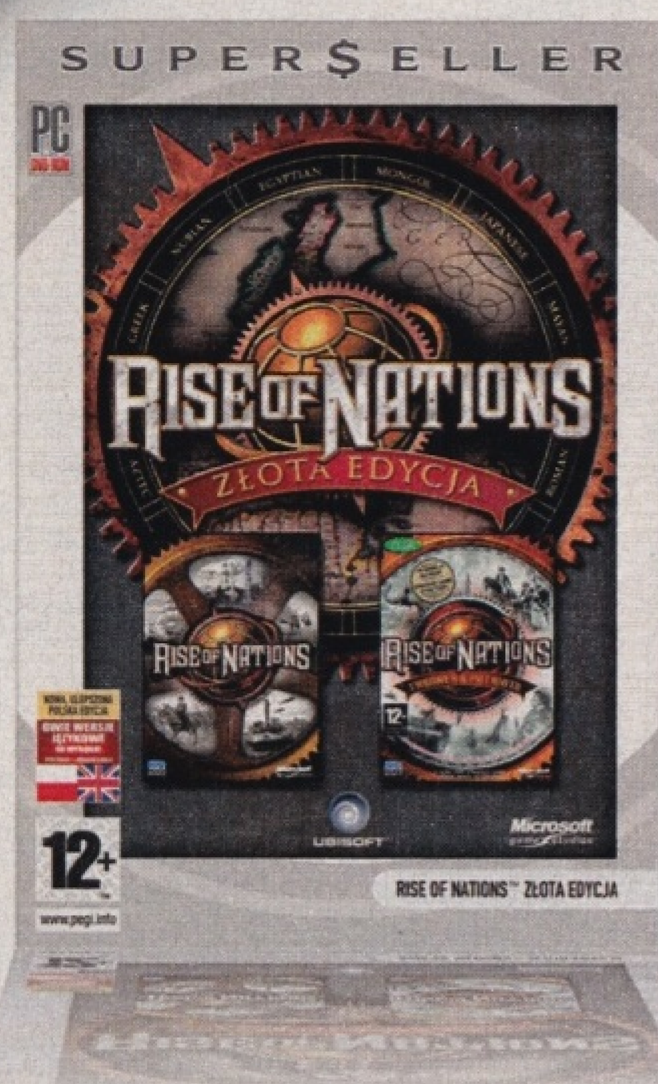

7 godzin zabawy to jednak trochę mało • oby nie powtórzono błędów Paradise

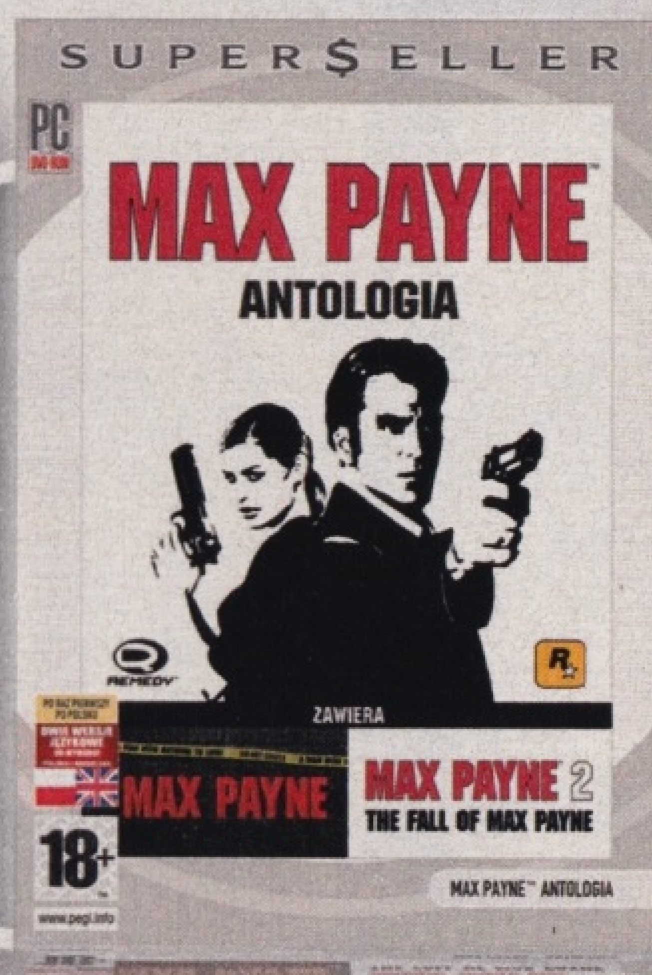
Benoit Sokal w roli twórcy zagadki kryminalnej? Jestem na tak, o ile tylko znowu nie zawiodą sterowanie i grafika.

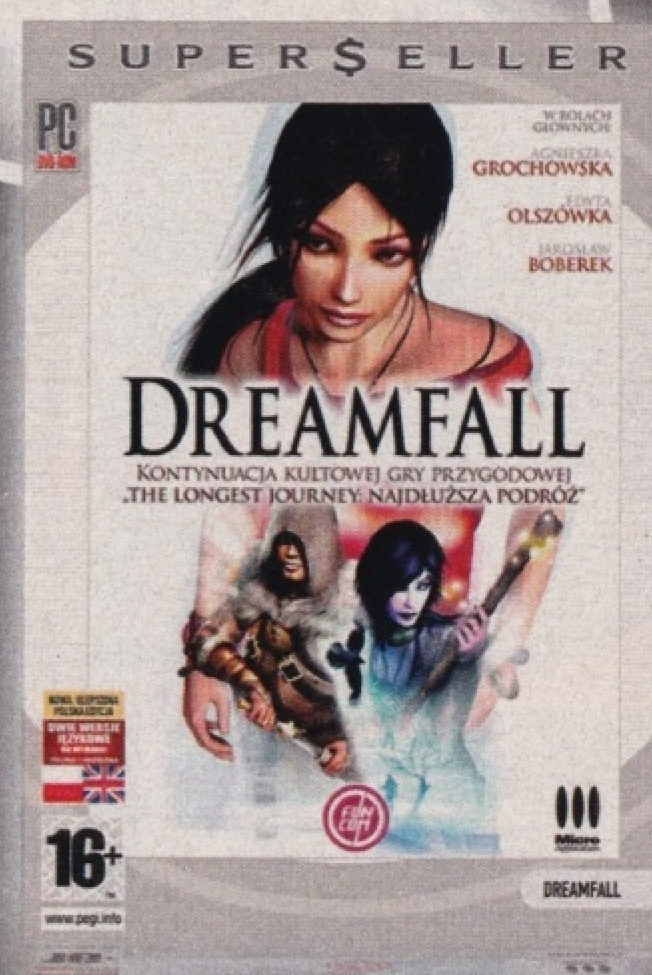
Autor: martin

# SUPER$ELLER

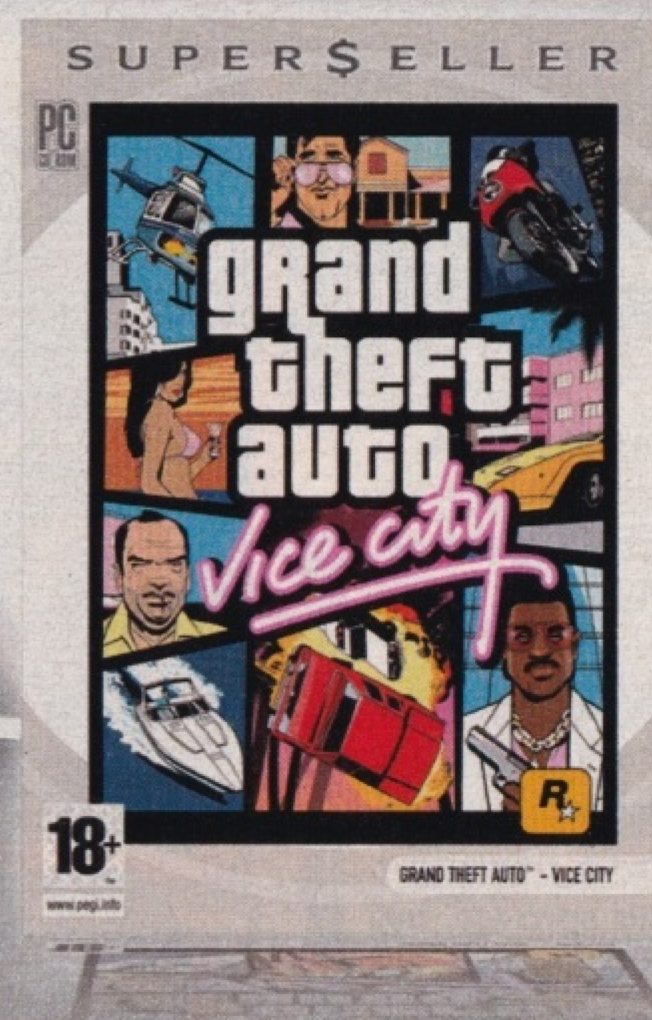
## UZNANE, POLECANE, PEWNE!



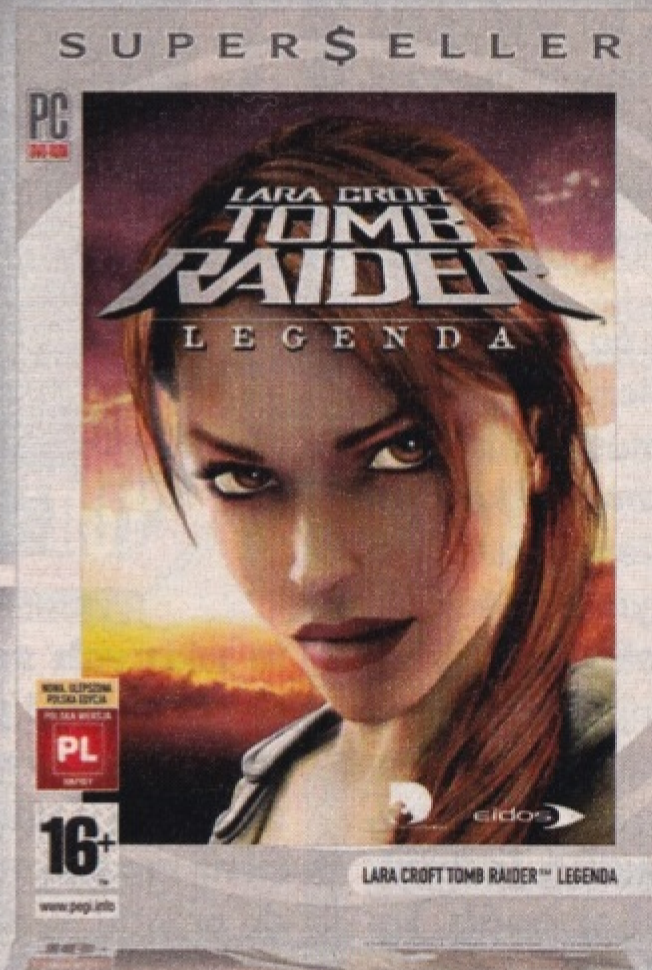




NOWA POLSKA EDYCJA!




JUŻ W SPRZEDAŻY!



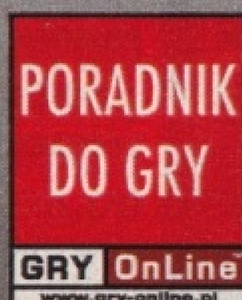







Sprawdź wszystkie tytuły w serii na **www.superseller.pl**















# THE CLUB

Cholera jasna, znowu mi ręka ugrzęzła w... Clubie.

**Pierwsza zasada klubu to: nigdy nie rozmawiać o klubie. Być może dlatego zapowiedzi gry The Club pojawiają się tylko w magazynach konsolowych – a przecież wychodzi ona także na PC.**



Założyłem kaptur, bo w prognozie pogody mówili, że będzie padać grad. Ale nie, że ołowianych kulek...

Innym powodem może być renoma studia, które pracuje nad tytułem. **The Club to dzieło Bizarre Creations, ekipy odpowiedzialnej za świetne – ale tylko konsolowe! – ścigałki** (z Project Gotham Racing 3 na czele) oraz oldskulową strzelankę Geometry Wars, jeszcze do niedawna dostępną tylko za pośrednictwem serwisu Xbox Live Arcade. Skąd PeCetowcy mieliby wiedzieć, że takie studio w ogóle istnieje, a na dodatek pracuje nad shooterem, który zapowiada się wyjątkowo pysznie?

The Club właściwie należałoby nazwać FPS-em – tyle tylko, że jest to ten rodzaj shooterów, szczególnie popularny na konsolach, w którym na ekranie widać – zwykle w lewym, dolnym rogu – kierowaną postać. Technicznie nie można więc mówić o „widoku z perspektywy pierwszej osoby", ale **w praktyce gra się w takie produkcje identycznie jak w FarCry'a, Quake'a czy innego Dooma.** Mimo to The Club różni się znacząco od wymienionych tytułów, ale z zupełnie odmiennych powodów – to, co sprawia, że dzieło Bizarre Creations jest inne, to wbudowany system punktów, wyznaczający tempo, styl i klimat całej rozgrywki.

Zwykły FPS – trzymajmy się już tego skrótu – opowiada pewną historię, która jest motorem napędowym działań gracza. Tu gra się z zupełnie innych powodów. Fabuła jest tylko tłem i ma sprawić, byś wyrobił sobie stosunek emocjonalny – pozytywny albo negatywny – do bohaterów. **Na ikonce z napisem The Club klikasz natomiast po to, by wykręcić jak najlepszy wynik.** Każdy celny strzał jest punktowany, ale miernie – prawdziwie wysokie wyniki wykręca się, łącząc pojedyncze trafienia w kombosy.




Sorry za tę serię, ale potrzebuję trochę czasu...

Działa to tak: pierwszy wróg obrywa, na ekranie pojawia się odliczający zegar i zanim dotrze do zera, musisz mieć kolejne trafienie, by go zresetować. Z każdym załatwionym przeciwnikiem czasu jest coraz mniej, przy dziesiątym zmieścić się trzeba w jednej-dwóch sekundach. Jeśli nie zdążysz, kombo zostaje przerwane, a ty dostajesz sumę punktów za pojedyncze strzały pomnożoną przez ich liczbę. **Poziomy zaprojektowano jednak w taki sposób, by każdy dało się przejść, wciąż nabijając mnożnik** – to jednak będzie wymagało dużej praktyki i perfekcyjnego rozpracowania każdej lokacji.

**Ten w zasadzie prosty, a na pewno bardzo staroszkolny pomysł, na wiele różnych sposobów wpływa na rozgrywkę i przyzwyczajenia gracza.** Stajesz przed zupełnie nowymi dylematami – np. czy wrócić po leżący na ziemi magazynek i stracić kombo, czy iść do przodu, ryzykując, że w pewnym momencie zabraknie ci amunicji. System punktacji jest zresztą jeszcze bardziej rozbudowany – inaczej liczone są trafienia w ciało, inaczej w głowę, są też premie za odległość, z której udało się wykończyć przeciwnika, możliwe i odpowiednio nagradzane jest nawet zdjęcie go rykoszetem. Na poziomach będą także porozrzucane różnego rodzaju znajdźki (np. dodające kilka cennych sekund) oraz tzw. „skill shots", po trafieniu w które kombo powiększa się tak jak w przypadku ustrzelenia wroga, a jednocześnie coś efektownego dzieje się z otoczeniem (np. wali się budynek). Twórcy The Club twierdzą, że pracując nad systemem punktów, inspirowali się klasycznymi fliperami oraz produkcjami z serii Tony Hawk's Pro Skater – łączy je to, że najlepsze wyniki zdobywają w nich gracze, którzy potrafią odnaleźć wszystkie poziomy i rozłożyć na czynniki pierwsze mechanizmy rozgrywki.

**Tytuł The Club budzi skojarzenia z filmem „Fight Club" – i są one jak najbardziej uzasadnione.** Bohaterami gry jest ośmiu uczestników nietypowych zawo-



Kupiłem bransoletkę jako znak wsparcia dla fundacji „Żyj i daj umrzeć innym".






*Mamo, patrz, bez trzymanki!*



*Zobacz, potrafię też zrobić mostek!*

## Ci od Geometry Wars...



**W swoim dorobku studio Bizarre Creations ma przede wszystkim samochodówki, z których najbardziej znane są te z serii Project Gotham Racing. Największą furorę zrobiła jednak ostatnio prosta strzelanka Geometry Wars: Retro Evolved, którą Bizarre stworzyło dla Microsoftu na potrzeby sieciowej usługi Live Arcade (w ramach której użytkownicy konsol Xbox mogą ściągać z Internetu proste gierki za niewielkie pieniądze). To tak udany produkt, że koncern Gatesa używa go także do sprzedawania swojego nowego Windowsa – właśnie ukazała się PeCetowa wersja Geometry Wars, oczywiście „Vista-only". Nie ma się jednak czym martwić – z Internetu można ściągnąć co najmniej kilkanaście całkiem niezłych klonów tej gry, m.in. Grid Wars, XWars, Echoes, Veck, RetroBlast i Grid Assault. Szczególnie polecamy ten pierwszy – znajdziesz go w sieci i... na naszej płycie.**

dów zorganizowanych przez elitarny, podziemny klub, złożony z gwiazd rocka, mafiosów i arystokratów. W ramach tych rozgrywek wybrani śmiałkowie ryzykują życie, walcząc z dziesiątkami najemników, podczas gdy bogacze oglądają ich zmagania, kawior popijając szampanem. Historie bohaterów nie zostały jak na razie ujawnione przez Bizarre Creations, mają być one tajemnicą aż do momentu premiery gry, wiadomo jednak, że przynajmniej kilku z nich bierze udział w tym wypaczonym sporcie wbrew swojej woli.

**Cała ósemka przypomina wojowników z typowej bijatyki – każdy ma charakterystyczny wygląd i pewne specyficzne umiejętności** (np. większą celność przy strzelaniu na dużą odległość, wyższą odporność na obrażenia itd). Są w tej grupie: uciekinier z więzienia, azjatycki gangster o twarzy młodego chłopaczka, afrykański wojownik plemienny, facet w żółtym kombinezonie rybaka, były policjant z Ameryki, australijski motocyklista, syberyjski myśliwy i uzależniony od adrenaliny fan sportów ekstremalnych – całkiem niezła banda straceńców. Perypetie każdego z nich, poczynając od wydarzeń, które doprowadziły ich do udziału w rozgrywkach The Club, a kończąc na ostatecznym zwycięstwie, mają być prezentowane przez filmiki między misjami.

**Pierwsza zasada klubu to: nigdy nie rozmawiać o klubie. Szczególnie w cytacie.**

Klimat animacji ma odpowiadać charakterowi wybranego wojownika – np. akcja tych dotyczących gangstera toczyć się będzie głównie w deszczu. Nie tylko atmosfera zmieniać się będzie w zależności od wyboru bohatera – każdy z nich będzie też miał do przejścia nieco inne poziomy. **Wszystkie rozegrają się w tych samych ośmiu lokacjach** (m.in. angielski dworek, kanały Wenecji, transatlantyk), **na tyle dużych, by dało się w nich bez problemu wytyczyć nawet 40-50 różnych tras**, których przejście zajmuje między trzema a pięcioma minutami. Tu widać wyraźnie, że Bizarre Creations zjadło zęby na tworzeniu samochodówek...

Jeśli będziesz chciał zmierzyć się z którymś z tych poziomów innym bohaterem, będziesz musiał wybrać jeden z dodatkowych trybów. **Poza standardową rozgrywką – czyli decydujesz się na jedną postać i przechodzisz nią do końca – w singlu ma pojawić się co najmniej kilka innych wariantów** (każdy ze swoją własną tablicą wyników). Dużo będzie też pomysłów na zabawę dla wielu graczy – Bizarre Creations chwali się, że ma ich aż dziewięć, nie wszystkie muszą jednak trafić do finalnej wersji gry. Jednym z trybów będzie niemal na pewno możliwość zmierzenia się z własnymi lub ściągniętymi z Internetu „duchami" (czyli zapisanymi „przejściami" poszczególnych poziomów). Na konsolach bardzo prawdopodobna jest również opcja gry dla czterech osób na jednym, podzielonym ekranie, jej jednak raczej zabraknie na PC.

**Mimo oldskulowych zasad The Club będzie produkcją na przestrzał nowoczesną** – świadczy o tym wysiłek włożony w tworzenie oprawy graficznej i dźwiękowej. Obrazki towarzyszące tej zapowiedzi dają wyobrażenie o jakości grafiki – nie ulega wątpliwości, że będzie ona wysoka. Podobnie efekty audio – dźwiękowcy z Bizarre postarali się, by nie tylko każda broń wydawała inne odgłosy, ale nawet by łuski spadające na ziemię inaczej brzmiały, uderzając w drewno niż w beton.

Kto miał przyjemność zapoznać się z konsolowymi grami Bizarre Creations, wie, na co stać ten zespół, a naprawdę **nie ma powodu, dla którego The Club mógłby reprezentować niższy poziom.** Ale ciiii... Pierwsza zasada klubu to: nigdy nie rozmawiać o klubie...

### The Club

| | |
|---|---|
| **Producent:** Bizarre Creations | **Dystrybutor PL:** brak |
| http://www.bizarrecreations.com/the_club.php | |
| **Premiera:** IV kwartał 2007 | |
| **Gatunek:** shooter | |
| + | system punktów w shooterze • grafika i dźwięk • charakterne postacie grywalne |
| – | Bizarre to specjaliści od konsol – oby równymi fachowcami okazali się również przy pracy z platformą PC |

Tytuł tworzony dla oldskulowych graczy, którzy pamiętają, ile frajdy daje umieszczenie swoich trzech literek na szczycie tabeli High Score – musi się nam podobać!

Autor: Foch77

Niegrzeczna ToCA.



Kiedy mama wysyła do sklepu po mleko, nie można stracić nawet sekundy...

# NEED FOR SPEED PRO STREET

**Co z tego, że świetnie jeździsz, skoro wie o tym tylko kilku podobnych do ciebie wysokooktanowych maniaków? Szybcy i wściekli z Underground, Most Wanted i Carbon chcą, by ich podziwiano.**

Wreszcie **prawdziwe zmiany w serii Need for Speed.** Fani już wyczuli, że autentycznie dobra i innowacyjna jest tylko co druga gra z cyklu (Underground, Most Wanted, teraz Pro Street), a te, które następują po nich (Underground 2, Carbon i... o tym za rok), tylko przerabiają znane już patenty i podtrzymują popularność NFS. Nie da się co 12 miesięcy robić rewolucji!

Na szczęście mamy obecnie ten „dobry rok" i Need for Speed znów się zmienia. Przez ostatnie cztery lata ścigaliśmy się w miastach, w trzech edycjach w nocy, w dwóch uciekając przed policją. Filozofia Pro Street jest zupełnie inna. Wszystkie wyścigi toczą się za dnia, na zamkniętych, specjalnie przygotowanych torach, w ramach oficjalnych imprez transmitowanych przez telewizję i podziwianych przez publiczność na trybunach. To dlatego **niektóre ze screenów tak przypominają obrazki z ToCA Race Driver...**

**Struktura gry ma oddawać bardziej oficjalny charakter wyścigów nowego rodzaju** – w kilkunastu miejscach na całym świecie organizowane będą tzw. „racing weekends", imprezy, w trakcie których będzie można rywalizować z innymi mistrzami kierownicy na cztery różne sposoby. Pierwszy z nich, najbardziej standardowy, to najzwyklejsza gonitwa od startu do mety, nawet z przeciwnikami siedzącymi ci na ogonie. **Nietypowe jest to, że nie będzie obowiązywać podział na klasy** – choć oczywiście gra sama zadba, żeby parametry wózków kierowanych przez twoich przeciwników dawały ci jakieś – znając NFS, pewnie niemałe – szanse na zwycięstwo.



...chociaż na czerwonym świetle zatrzymać się należy.



Ale zaraz potem gaz do dechy! W końcu mama czeka.

Kolejny pomysł na konkurencję to drift, czyli jazda, w której punktowane są maksymalnie długie ślizgi. W tegorocznej edycji zostały one ulepszone w taki sposób, że w niektórych z nich będziesz palił gumy razem z partnerem (sterowanym przez komputer lub kumpla z sieci), co oczywiście podnosi poziom trudności, bo trzeba uważać nie tylko na bandy, ale i na drugi bolid. **Będzie także drag race** (krótki odcinek prostej trasy, zwycięża ten, kto wykręci lepsze przyśpieszenie) **oraz speed challenge** (pomiar prędkości na końcu drogowego zawijasa).

**Wszystkie wyścigi toczą się za dnia, na zamkniętych torach, w ramach oficjalnych imprez.**

Dla wielu graczy dużym atutem serii Need for Speed – od czasu Underground – była możliwość tuningowania fur. W Pro Street wciąż da się je picować, teraz nawet w większym stopniu niż poprzednio. W tym temacie zmieniono dwie ważne rzeczy. Po pierwsze, można przygotować cztery różne wersje tego samego auta, z myślą o czterech różnych rodzajach wyścigów. Po drugie, wprowadzona w Carbon **opcja Autosculpt, pozwalająca na swobodne kształtowanie wyglądu samochodu, wpływa teraz także na parametry jezdne.** Co więcej, cały czas na bieżąco widać wynik modyfikacji, a ostatecznie własną konfigurację można nawet przetestować w tunelu aerodynamicznym. Wreszcie ma to sens.

Twórcy Pro Street chwalą się nowym modelem zniszczeń, i rzeczywiście jest czym – **w porównaniu z tym, co dane nam było oglądać w ostatnich NFS-ach, można odnieść wrażenie, że w nowej grze da się praktycznie skasować auto.** Wszyscy producenci samochodów, co najwyżej z drobnymi zastrzeżeniami, pozwolili programistom na odwzorowanie prawdziwych uszkodzeń, jakie wywołują stłuczki, otarcia i dzwony. To tym większe osiągnięcie, że firm współpracujących z EA jest naprawdę sporo – w grze zobaczymy auta 28 marek, zarówno modele najnowsze, jak i nieco starsze (park maszynowy ma objąć mniej więcej pół wieku historii motoryzacji).

Premiera nowego Need for Speed przewidziana jest w planie wydawniczym Electronic Arts – jak co roku – na przełom października i listopada. Wtedy też okaże się, kto jest naprawdę Pro...



Eee... To chyba nie twoja mama, co?

## Need for Speed: Pro Street

| **Producent:** Electronic Arts | **Dystrybutor PL:** EA Polska |
|---|---|
| http://www.needforspeed.com/ | |
| **Premiera:** październik/listopad 2007 | |
| **Gatunek:** ścigałka | |
|  | wreszcie koniec z super-cool-niby-nielegalnymi rajdami • model zniszczeń • autosculpt zmienia parametry jezdne |
|  | to gra EA – a one zawsze świetnie wyglądają w zapowiedziach... |

Takich wyścigów nigdy dotąd w Need for Speed nie było – ciekawe, jak uda się pierwsze podejście do tego tematu.

Autor: Foch77

**Tzw. „analitycy" straszyli i grozili, ale wygląda na to, że PC wciąż pozostaje ważną platformą dla gier. Tak bardzo, że coraz częściej trafiają na nią tytuły, które miały być tylko konsolowe...**

# LOST PLANET™
## EXTREME CONDITION

Nie czekaj na Gears of War! Po co, skoro na blaszakach ma się pojawić Lost Planet? Mark Rein, Cliffy B i ich ekipa Epic Games mamią PeCetowców niezbyt konkretnymi zapowiedziami swojego shootera, przymilają się Microsoftowi, twierdząc, że być może tylko Windows Vista i DirectX10 pociągną GoW, tymczasem już za kilka tygodni wydana zostanie komputerowa wersja największego konkurenta tego tytułu na konsoli X360, dzieło Japończyków z firmy Capcom. A Lost Planet wygląda wcale nie gorzej i daje równie dużą frajdę. I pójdzie także na Windows XP...

...choć wygląda na to, że wymagania sprzętowe tej akurat produkcji i tak będą niemałe. Lost Planet: Extreme Condition ukazała się na początku tego roku jako exclusive (gra przeznaczona wyłącznie na jedną platformę) konsoli Xbox 360. Bezpośrednio porównywano ją z wydanym kilka tygodni wcześniej Gears of War – oba tytuły to futurystyczne shootery, oba posiadają oprawę wizualną o obłędnej jakości. Przeznaczona na komputery wersja LP ma zachwycać jeszcze lepszą grafiką – **zespół pracujący nad nią podkręca tekstury po to, by można je było wyświetlać w formacie XHD (czyli Extreme High Definition**, to rozdzielczość 2560 x 1600 pikseli). Wszystkie dotychczasowe prezentacje Lost Planet PC przeprowadzane były na komputerach z kartami GeForce 8800 i czterordzeniowymi procesorami – na nich gra chodziła bez problemu, ale trudno powiedzieć, jak zachowa się na „normalnych" konfiguracjach.

Na pewno jednak jest to jedna z produkcji, dla których można pokusić się o modernizację sprzętu – lepszy procesor, więcej RAM-u i nowa karta graficzna przydadzą się i tak w nadchodzących tytułach, a jeśli złożysz mocny zestaw już teraz, będziesz mógł wykorzystać Lost Planet jako prezentację jego możliwości. Główną **treścią gry są bowiem pojedynki z podobnymi do owadów kosmitami o nazwie Akrid, którzy przybierają gigantyczne rozmiary.** Jest na co patrzeć...

### Rozdzielczość PC

Znajdź 10 szczegółów, czyli porównanie jakości grafiki na PC i Xboksie 360.







Akcja toczy się na skutej lodem planecie E.D.N. III. Ziemianie trafili tutaj w ramach kolonizacji kosmosu, na miejscu natknęli się na niespodziankę w postaci monstrualnych przedstawicieli rasy Akrid. Obcy okazali się twardym przeciwnikiem, broń ludzi słabo sprawdzała się w konfrontacji z kosmitami i właściwie wydawało się, że najlepiej będzie pozostawić E.D.N. III samą sobie. Jednak wyszło na jaw, że **Akrid noszą w sobie substancję będącą potężnym źródłem energii, a tej akurat Ziemianom brakowało.** „Nasi" opracowali więc nowy rodzaj machiny bojowej, tzw. Vital Suits, który dał im przewagę w walce z kosmitami, i zaczęli pozyskiwać cenną moc, urządzając polowania na owadopodobnych.

Z Vital Suits (wyglądają one jak nieduże roboty bojowe, podobne do tego, którego używała Ripley w filmie „Obcy: Decydujące starcie") korzystają tzw. śnieżni piraci, handlujący energią na czarnym rynku. **Jednym z nich jest bohater gry, facet o imieniu Wayne. Jego**



E.N.D.R.I.U II kontra R.O.M.A.N-69 – który z nich wygra?



Te, pająk, jajo ci wypadło!



Luśka, z czego ty tę grzybową zrobiłaś?!

**motywacją nie są jednak pieniądze, a chęć zemsty** – jeden z Akridów, nazywany Zielonym Okiem, zabił mu ojca, Wayne chce więc wziąć odwet. Ty mu w tym pomożesz.

Fabuła jest – jak widać – raczej błaha, a staje się bardziej absurdalna wraz z animacjami pojawiającymi się po przechodzeniu kolejnych poziomów, na szczęście można ją zupełnie zignorować i zająć się tym, co w Lost Planet najważniejsze – akcją. **Wayne porusza się dość wolno** – jedynym wyjątkiem jest możliwość korzystania z linki z hakiem, która pozwala szybko dostać się na inaczej nieosiągalne platformy – **a kiedy wsiada do Vital Suits, staje się jeszcze bardziej ociężały.** W obu przypadkach dysponuje jednak nie byle jakim arsenałem, a giwery są na tyle duże i głośne, że strzelanie z nich daje prawdziwą satysfakcję.

**Nie czekaj na Gears of War! Po co, skoro na blaszaki ma trafić Lost Planet?**

Tym bardziej że przeciwnicy to też raczej twarde sztuki. Grę wymyślili Japończycy (głównym szefem tego projektu jest twórca serii Onimusha), więc Akrid utrzymani są w dość oryginalnym stylu i wyglądają naprawdę a) ciekawie, b) imponująco, c) paskudnie – walka z nimi daje kopa. Poza dziesiątkami zwykłych Obcych (i tak przewyższających Wayne'a o głowę) dość często trafia się na bossów, którzy wzrostem sięgają czasem kilku pięter. Cała zabawa toczy się w lokacjach, które można w dużym stopniu zniszczyć, więc **starcia z bossami to prawdziwa feeria ognia, eksplozji, kruszących się lodowych brył, sypiącego z nieba śniegu i fragmentów walących się budynków.** To naprawdę usprawiedliwia wysokie wymagania sprzętowe.

Lost Planet PC ukaże się pod koniec czerwca, ale ponieważ decyzja o wydaniu gry na blaszaki zapadła stosunkowo niedawno, prace mające na celu przeniesienie jej na tę platformę trwać mają niemalże do ostatnich dni przed premierą. To dlatego w tym numerze zamieszczamy zapowiedź – Capcom nie był w stanie wyrobić się z kodem do recenzji, a to przecież tytuł, o którym warto pisać. Japońscy programiści stanęli przed kilkoma dylematami, które – miejmy nadzieję – w umiejętny sposób rozwiążą. Pomijając kwestię wymogów sprzętowych, wyzwaniem było również opracowanie systemu sterowania, który będzie odpowiadał graczom PeCetowym. **Capcom pozostawił możliwość korzystania z pada** (domyślnie tego od Xboxa 360) **i dodał typowe dla komputerowych FPS-ów kierowanie postacią przy użyciu klawiszy WSAD i myszki.** Czy ekipa koncentrująca się dotąd niemal wyłącznie na konsolówkach poradziła sobie z tym zadaniem, możesz sprawdzić, odpalając demo Lost Planet, które zamieściliśmy na naszej płycie DVD (ściągniesz je też z oficjalnej strony gry). To również dobry sposób na to, by przekonać się, czy potrzebny jest ci upgrade sprzętu...



Quo biegniesz, Wayne?

### Lost Planet: Extreme Condition

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| Capcom | EA Polska |

http://www.lostplanet-thegame.com/

**Premiera:** koniec czerwca 2007

**Gatunek:** akcja


niesamowita oprawa graficzna • przeciwnicy więksi od bohatera nawet kilkunastokrotnie • konsolowe granie na PC


zapewne wymagania sprzętowe • Japończycy nie mają doświadczenia w tworzeniu gier na PC

Jeśli tylko programiści z Capcom sprawią się równie dobrze jak w przypadku wersji na X360, już za kilka tygodni dostaniemy jednego z lepszych PeCetowych shooterów.

Autor: Foch77

# HEI$T

Joł białasie, dawaj szmal!

**Lubisz przemoc? Uwielbiasz straszyć ludzi? Kradłeś klocki LEGO swoim kuzynom? To właśnie gra dla ciebie!**

Hei$t to zabawa dla niegrzecznych chłopców. Gra będzie składać się z dwóch części, za obie grozi kilka lat więzienia. Pierwsza z nich to perfekcyjnie zaplanowany i bezbłędnie przeprowadzony rabunek z bronią w ręku. Druga to dynamiczna ucieczka przed wściekłymi gliniarzami, którzy w swoich mocach i zdolnościach nie będą wiele różnić się od matrixowych agentów. **Wreszcie jakieś porządne połączenie gry akcji z wyścigami.**

Miejsce i czas akcji to San Francisco końcówki lat sześćdziesiątych. Ogromne cadillaki, pekaesy do ramion, skowyrne wdzianka i eleganckie, wypolerowane na błysk pistolety, którymi można załatwić sprawę nawet w piekarni. Pod różowymi latarniami chłopaki bałnsują w dzwonach, a panienki wymachują usztywnioną trwałą, która jest tak wielka, że przesłania w kinie obraz ludziom z ostatnich rzędów. Generalnie – wypas. **I właśnie do takiego świata wkraczasz ty, wskakując w ciuszki Johnny'ego Suttona, który dopiero co wyszedł z więzienia.**

Jak się nietrudno domyślić, resocjalizacja niewiele Suttonowi pomogła, dlatego w grze będzie sporo rozrabiał. A w tym temacie opcji jest bardzo wiele. Nie podoba ci się kelnerka, możesz dać w pysk barmanowi. Staruszka wejdzie na ulicę w niedozwolonym miejscu... wycieraczki zetrą nie tylko deszcz. Bez powodu też będzie można nabroić, ale... **Bez kasy ciężko obracać się w światku przestępczym, dlatego skoki na banki i konwoje z pewnością okażą się niezłym źródłem dochodu.** Tak samo jak wszelkie burdy w pubach i domach uciechy, po których ranni wyplują z siebie trochę zielonych. Jednak celem numer jeden jest mennica w San Francisco, wyposażona w najlepszą ochronę antywłamaniową ever.

**Sukces akcji będzie zależał przede wszystkim od odpowiedniego przygotowania.** Dlatego przed poważnym skokiem będziesz musiał zebrać sporo informacji. Większość z nich będzie dotyczyła planów budynku, strażników i ich liczby, rodzaju zabezpieczeń i tym podobnych. Potem w ramach przyciskania gadających mięczaków będziesz musiał zdobyć kluczyk, który otworzy drzwi na zaplecze, linę, po której dostaniesz się na dach, lub samochód i przebrania, które wykorzystasz do zmylenia ochrony. I uwierz: każdy bank będzie można obrobić na kilka sposobów!

Duże znaczenie w czasie napadu będzie miało nastawienie twoje i twoich ziomali. **Im więcej agresji, krzyków, kopniaków wymierzonych w papuśnego bankiera, tym szybciej załatwisz sprawę.** Zielone będzie też można zdobyć dyplomatycznie, ale to wymaga większego doświadczenia i umiejętności opanowania sytuacji bez zbędnej strzelaniny. Tak czy inaczej, nie wolno ci przegiąć, bo ludzie generalnie nie lubią być okradani i jak tylko nadarzy się okazja, spróbują wezwać gliniarzy.



Co by tu jeszcze rozwalić, hmm?

Homiez in my car.

Po zwinięciu kasy nie pozostanie nic innego niż zawinąć się z miejsca zdarzenia. **Opcje będą dwie: albo paląc gumę na podeszwach, albo na feldze.** Jeżeli dobrze zaplanujesz ucieczkę, jest szansa, że policjanci nawet się nie zorientują w sytuacji. Jednak gdy nawalisz, będziesz miał do czynienia z demonami w niebieskich mundurkach! Ich samochody są szybkie i wytrzymałe, a karabiny sieją prawdziwe zniszczenie. Oj, będzie jazda!

Hei$t tworzony jest przede wszystkim z myślą o konsolach PS3 i Xbox 360, dlatego boję się, że na PC zostanie wypuszczony słabo skonwertowany ochłap, który już w dniu premiery będzie potrzebował trzech krytycznych łatek – chociaż z drugiej strony, ostatnio boję się nawet własnego odbicia w lustrze, więc może nie będzie tak źle. **Jest za to szansa, że gra będzie utrzymana w wyluzowanym, przedragowanym nielegalnymi używkami klimacie, podkreślonym przez znakomitą muzykę i jeszcze lepsze dialogi.** Pościgi z pewnością będą pierwsza klasa, napady spektakularne, a i kombinowanie może dać sporą dawkę radochy. Trzymamy kciuki? Trzymamy.


No i na co się gapisz? Dekiel odstrzelić?

**Każdy bank będzie można obrobić na kilka sposobów!**

**Hei$t**

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| inXile entertainment | brak |

http://www.codemasters.co.uk/heist/

**Premiera:** IV kwartał 2007

**Gatunek:** akcja


San Francisco w pełnej krasie • efektowne ucieczki przed glinami • planowanie misji • agresja!!!


pojawią się na pewno, po premierze

Efektowny styl graficzny i temat, który zawsze kręci. Hei$t zapowiada się nieźle, ale z ostateczną opinią poczekamy do premiery.

Autor: dc

# NecroVision

**Wampiry, demony, szkielety i pukawki o wielkim kalibrze – oto NecroVision, najnowsze dzieło twórców Painkillera. Pojechaliśmy do Gliwic, by przekonać się, jak „strasznie" wygląda naprawdę...**


*Nie jest źle – fura jest, kabura też, ale... nie ma skóry!*

Gry rodzimej produkcji są jak polska reprezentacja w piłce nożnej. Przez długi czas niewiele się udawało, ale i tak wszyscy je kochali – choć i stroili sobie z nich żarty. Za to od niedawna nasi programiści – podobnie jak piłkarze – wyraźnie są coraz lepsi. **Painkiller to jak na razie największy branżowy sukces made in Poland, ale to wkrótce może się zmienić.**

Niedawno graliśmy w Call of Juarez (wkrótce wersja na Xboxa 360), właśnie ukazał się ciekawy erpeg Two Worlds krakowskiego studia Reality Pump, CD Projekt Red kończy tworzenie Wiedźmina (planowana data wydania: po wakacjach), a zespół The Farm 51 z siedzibą w Gliwicach znalazł wydawcę na swoje NecroVision, co sprawiło, że prace nad tym tytułem nabrały zdwojonego tempa. Minie jeszcze trochę czasu, zanim ta ostatnia produkcja ukaże się na rynku – jej premierę przewidziano na drugą połowę 2008 roku – ale już teraz jest co oglądać. **Na Górnym Śląsku graliśmy w jeden, w dużej mierze kompletny poziom, zobaczyliśmy też fragmenty kilku kolejnych.** Bez god mode byłoby trudno...

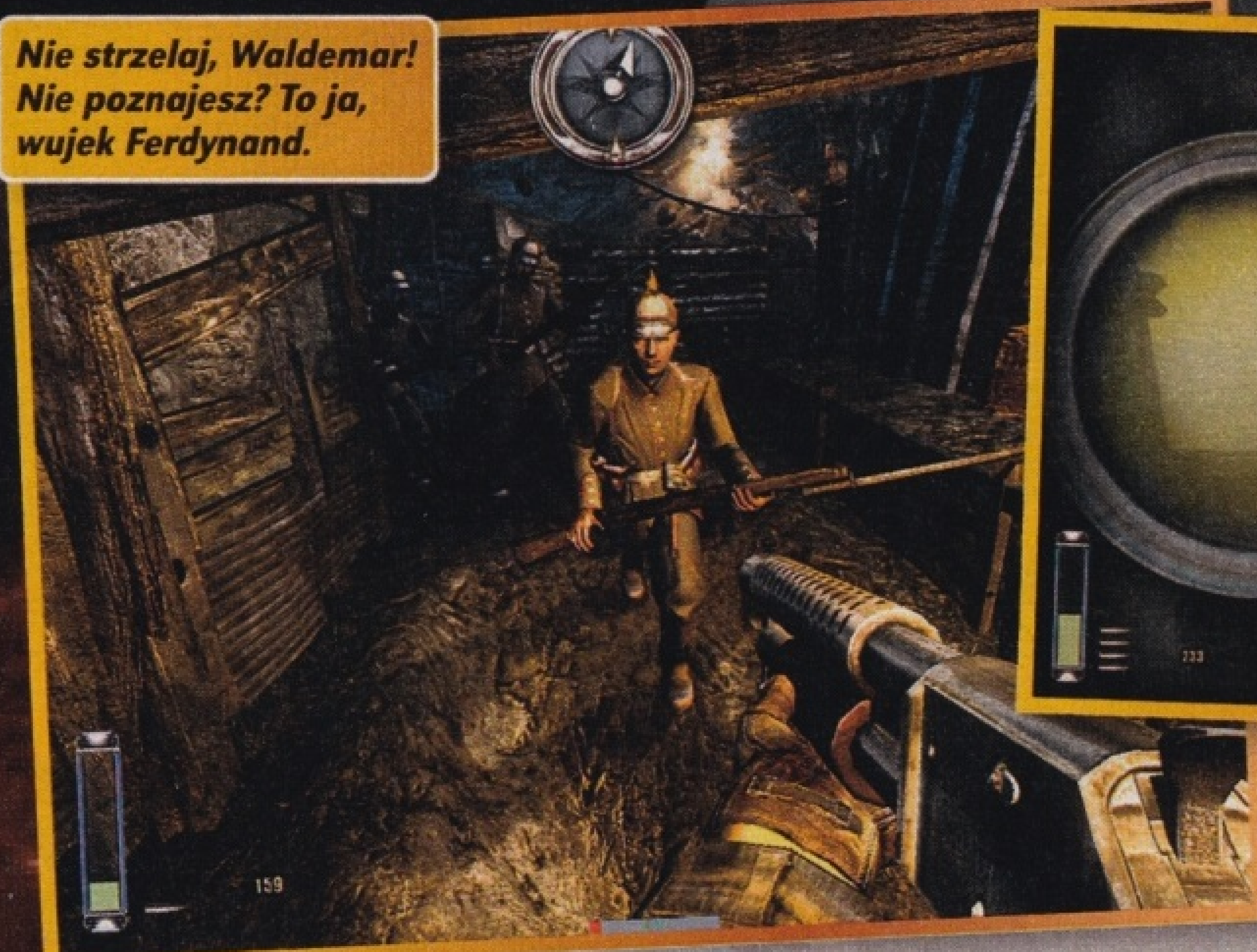
**Zespół pracujący nad NecroVision**, „dowodzony" przez Wojciecha Pazdura (szefa projektu) oraz Kamila Bilczyńskiego (głównego projektanta), **w dużej mierze składa się z ludzi, którzy wcześniej tworzyli Painkillera w People Can Fly.** Po zakończeniu prac nad tamtą produkcją pojawiło się pytanie: „Co robimy dalej?" – i niemal automatyczna odpowiedź: „FPS-a!". Innego jednak niż Painkiller – pod względem tematycznym nowa rzecz miała być oryginalna, tak by to właśnie fabuła, styl graficzny i klimat były tym, co wyróżni ją na ciasno zastawionej półce z napisem „gry akcji, FPS-y". Po długim namyśle i przyjrzeniu się temu, co zapowiada konkurencja, powstał pomysł – połączyć shootera z horrorem i osadzić to wszystko w realiach I wojny światowej. Co by nie mówić – tego jeszcze nie było.

**Bohaterem gry został Simon Bukner** (to aktualna, któraś z kolei wersja nazwiska głównej postaci, może się jeszcze zmienić), **żołnierz, który podczas jednej z misji zaczyna dostrzegać dziwne rzeczy** – przeciwników, których nie sposób zabić normalną bronią; wrogów poparzonych kwasem, wbrew logice i medycynie wciąż zdolnych unieść broń i nacisnąć spust; wreszcie potężną bestię: prawdziwego smoka, kłapnięciem paszczy strącającego z nieba myśliwce, szczyt ówczesnej myśli technicznej. Okazuje się, że chaotyczny i bezsensowny konflikt ludzi wykorzystują pradawne rasy wampirów i demonów, walczące ze sobą od wieków. Teraz, widząc jak skuteczny w zabijaniu potrafi być człowiek, wykorzystują to, przywracając do życia ofiary wojny i czyniąc z nich swoich zombi-żołnierzy. Żeby było jeszcze straszniej, w pewnym momencie pojawi się opętany naukowiec, którego szalone plany okażą się bardziej przerażające niż to, co zgotowały dla ludzi pradawne istoty spod powierzchni ziemi. Brrr!


*Sezon grillowy uważam za otwarty!*


*Dziadku, coś dzisiaj niewyraźnie wyglądasz...*

**Główny tryb zabawy dla jednego gracza** (na razie nic nie wiadomo o multiplayerze) **to dwanaście ułożonych w liniowej kolejności poziomów opowiadających historię Simona i jego udziału w konflikcie wampirów i demonów.** Twórcy przewidzieli trzy różne zakończenia, uzależnione od twoich działań w trakcie rozgrywki. Gra podzielona jest na rozdziały: pierwszy, najbardziej „normalny", rozgrywa się między frontowymi umocnieniami; w drugim Bukner schodzi pod ziemię i dociera do znajdującego się tam królestwa wampirów (jego wygląd jest inspirowany równocześnie krasnoludzką Morią z „Władcy pierścieni" i stylem art deco); w trzecim przedostaje się niemal do jądra ziemi, krainy demonów, przez


*Nie strzelaj, Waldemar! Nie poznajesz? To ja, wujek Ferdynand.*


*Spojrzeć na świat zza maski gazowej. Bezcenne!*

ludzi zwanej piekłem. Wygląd lokacji dla różnych rozdziałów będzie wyraźnie inny, z każdą kolejną misją coraz bardziej dziwaczny.

Talent grafików z The Farm 51 do tworzenia przerażających przeciwników i wykręconych poziomów powinni znać wszyscy, którzy grali w Painkillera – w NecroVision ich wypaczona (he, he, he...) wyobraźnia ma równie szerokie pole do popisu. Lokacja, którą widzieliśmy, to pierwszy poziom gry, jeszcze stosunkowo zwyczajny, na nim najbardziej niezwykłym rodzajem przeciwnika był tzw. NecroSzkop, czyli ożywiony trup niemieckiego żołnierza, ofiara gazowego ataku. Ciekawszych wrogów przedstawiały zaprezentowane nam modele 3D lub concept-arty – np. **SkeleThor, szkielet jeżdżący na wózku inwalidzkim z broniami zamontowanymi na podłokietnikach**; Mole Guardian, potężnie zbudowany wampir z maską na twarzy; czy Scorpion Tank, wielka machina stworzona z elementów mechanicznych i biologicznych, jeden z trzech gigantycznych bossów pojawiających się w grze.

**Pierwszy poziom jest właściwie ukończony** – choć programiści chcą jeszcze wrócić do prac nad nim, kiedy będzie już gotowa większa część gry – **i rozpoczyna się w okopach podczas ataku wojsk niemieckich**, a kończy tuż przy opuszczonej fortecy, gdzie rozgrywa się etap następny. Ten i kilka kolejnych działa już w wersjach prototypowych, cały czas trwa na nich testowanie różnych rozwiązań dotyczących rozgrywki i projektu samych poziomów. Gotowa jest już cała mechanika związana ze strzelaniem, obecnie twórcy pracują nad systemem magii i walki wręcz.

**Wypaczona wyobraźnia grafików od Painkillera ma w NecroVision równie szerokie pole do popisu...**

Szczególnie ciekawie zapowiada się ten drugi, nazywany przez Kamila Bilczyńskiego gun-jitsu. **Polega on na tym, że niektóre bronie będzie można wykorzystywać również w zwarciach na bliskim dystansie**, łącząc pewne uderzenia w kombosy – np. nabijając przeciwnika na bagnet przyczepiony do karabinu, a potem odstrzeliwując go. Walka wręcz również znajduje się na etapie prototypu, najprawdopodobniej jednak w finalnej wersji użyte zostanie rozwiązanie funkcjonujące w tej chwili, tj. aktywowanie różnych ciosów specjalnymi sekwencjami kliknięć myszy (np. podwójnym naciśnięciem prawego przycisku).

**NecroVision wykorzystuje engine Painkillera, znacznie jednak udoskonalony w stosunku do oryginału sprzed trzech lat.** Na etapie, w który mogliśmy zagrać, prezentuje się on rzeczywiście nieźle, poprawiono przede wszystkim efekty świetlne i jakość tekstur (dodano tzw. parallax mapping). Uznanie należy się twórcom za uchwycenie klimatu I wojny światowej – wokół jest rzeczywiście chaotycznie, buro i strasznie, nie brakuje też takich smaczków jak np. widok z wnętrza maski gazowej, którą trzeba założyć w pewnym momencie, by przejść przez chmurę zielonkawych oparów. Szkoda, że spora część bardziej oryginalnych pomysłów (np. walka wręcz czy sterowanie piekielnymi pojazdami) nie zostały jeszcze wprowadzone do rozgrywki i zobaczyć je mogliśmy tylko na obecnym, wstępnym etapie prac. Dobrze jednak, że to, co już jest, prezentuje się naprawdę dobrze. Czekamy na dalszy rozwój projektu – a że do premiery pozostało dużo czasu, zapewne jeszcze do NecroVision powrócimy. ◖

Autor: Foch77

### NecroVision

| Producent: | Dystrybutor PL: |
|---|---|
| The Firm 51 | Cenega |

http://www.thefirm51.com/

**Premiera:** II połowa 2008

**Gatunek:** FPS


oryginalny klimat • połączenie gry FPS i survival horroru • przerażający, dziwaczni przeciwnicy • dzieło twórców Painkillera


na razie nie ma mowy o trybie multiplayer • większość ciekawych pomysłów jest obecnie na etapie prototypowania, trudno powiedzieć, co z tego zostanie w finalnej wersji

Powstaje kolejna polska produkcja, której warto kibicować – tym bardziej że to nowe dzieło ekipy od Painkillera, czyli sprawdzonych fachowców.

# NEWS

## SPORE 2008

To już przesądzone! Oczekiwana nowa produkcja Willa Wrighta (tego od Sim City i The Sims), zatytułowana – to dla przypomnienia – **Spore**, na pewno nie ukaże się w tym roku. Jej wydawca, koncern Electronic Arts, tłumaczy się dbałością o jakość gry i chęcią zbudowania mocnej marki, co wymaga przygotowań, a więc i czasu. Ponieważ Spore usunięto z planów EA na rok fiskalny 2008 (który kończy się 31 marca 2008 roku), grę zobaczymy najszybciej w kwietniu 2008...

## Blizzard wchodzi w komóry

Wygląda na to, że twórcy World of Warcraft planują inwazję na rynku gier komórkowych – gdyby tak nie było, firma **Blizzard** na pewno nie szukałaby za pośrednictwem swojej strony internetowej ludzi na stanowiska: „producent gier przeznaczonych na telefony komórkowe", „główny programista gier przeznaczonych na telefony komórkowe" i „projektant interfejsu gier..." resztę już znasz. WoW na Nokii? To będzie armagedon...

## Czy leci z nami Echo?

Niezależne studio 3000 A.D. kontynuuje działalność w swoim stylu – tworząc kolejne kosmiczne symulatory. Jeszcze nie ukazała się gra **Galactic Command: Echo Squad** (premiera przewidziana na drugą połowę czerwca, dystrybucja za pośrednictwem GameTap.com), a już zapowiedziano jej następną część, opatrzoną podtytułem Talon Elite. Ukaże się ona na początku 2008 roku, mamy więc jeszcze dużo czasu, by więcej o niej napisać.



## Lineage III skradzione!

Niezły numer: koreańska firma **NCsoft** (wydawca m.in. Guild Wars) przyznała nieoficjalnie, że kod źródłowy (czyli praktycznie wszystko, co najważniejsze) opracowywanej przez nią właśnie sieciowej gry RPG **Lineage III** został skradziony. Mówiąc dokładniej: wyniesiony przez kilku zwolnionych pracowników i sprzedany nieokreślonemu „japońskiemu konkurentowi". Straty oszacowano na miliard dolarów. Trzeba było dać chłopakom podwyżkę...

## Sega na Unrealu

**Sega** dołączyła do całkiem już sporej liczby firm, które zdecydowały się na zakup silniczka **Unreal Engine 3**. Zostanie on wykorzystany w nadchodzących produkcjach koncernu, które powstają właśnie w USA i zostaną szerzej zapowiedziane „w późniejszym okresie" – czyli najprawdopodobniej na lipcowym E3.

## Theatre of War PL z dodatkiem

Wersja anglojęzyczna tej całkiem niezłej, choć bardzo złożonej strategii o II wojnie światowej już do nas trafiła, ale wstrzymaliśmy się z jej opisywaniem, bo edycja polska ma się od niej mocno różnić – będzie wzbogacona o dodatek **Bitwa o Moskwę**. Podstawka i add-on ukażą się razem w jednej niskiej cenie dzięki inicjatywie Rewolucja Cenowa! Recenzja za miesiąc.



## Po prostu – StarCraft II

**Blizzard zapowiada kontynuację klasycznej strategii!**

Koniec domysłów! Blizzard oficjalnie poinformował o swoim nowym tytule, który znajduje się na etapie produkcji – będzie to **StarCraft II**! Choć od premiery oryginału minęło 9 lat, rzesze zapaleńców wciąż grają w niego w multi – pewnie dlatego twórcy nowej części serii chcą, by była to najlepsza gra do rywalizacji sieciowej. Będzie też tryb single (z kampanią zaczynającą się cztery lata po wydarzeniach z dodatku Brood War), a w obu powracają znane z pierwowzoru rasy Protossów, Zergów i Terran. Równocześnie z tą informacją ruszyła na poważnie strona internetowa starcraft2.com, na której znaleźć można m.in. trailer (jest również u nas na płycie DVD) oraz pierwsze screeny prezentujące nowy, trójwymiarowy engine (przygotowany tak, by wyświetlać setki oddziałów jednocześnie – to ma być jednym z mocniejszych atutów gry i tym, co odróżni ją od innych RTS-ów).

A oto, co wiadomo. W nowej grze powróci większość jednostek ze StarCrafta, część z nich będzie jednak udoskonalona (np. Zealot, podstawa armii Protossów, uzyska możliwość szybkiego skakania do przodu, by ścigać uciekające oddziały). Będą też nowe jednostki, np. myśliwiec Phoenix (Protossów) czy wyposażony w jetpack Reaper (piechota Terran). Rozgrywka będzie mogła się toczyć z jedną z trzech prędkości, na najszybszej potyczka multi ma trwać maksimum 20 minut.

Najwięcej pracy projektanci z Blizzarda wkładają w stworzenie jednostek wyposażonych w takie cechy i umiejętności, które pozwolą w łatwy sposób odróżnić grającą nimi osobę mniej doświadczoną od mistrza. Kiedy ukaże się StarCraft II, tego – jak zwykle w przypadku Blizzarda – nie wiemy, ale na pewno będzie do niej dołączony edytor map.

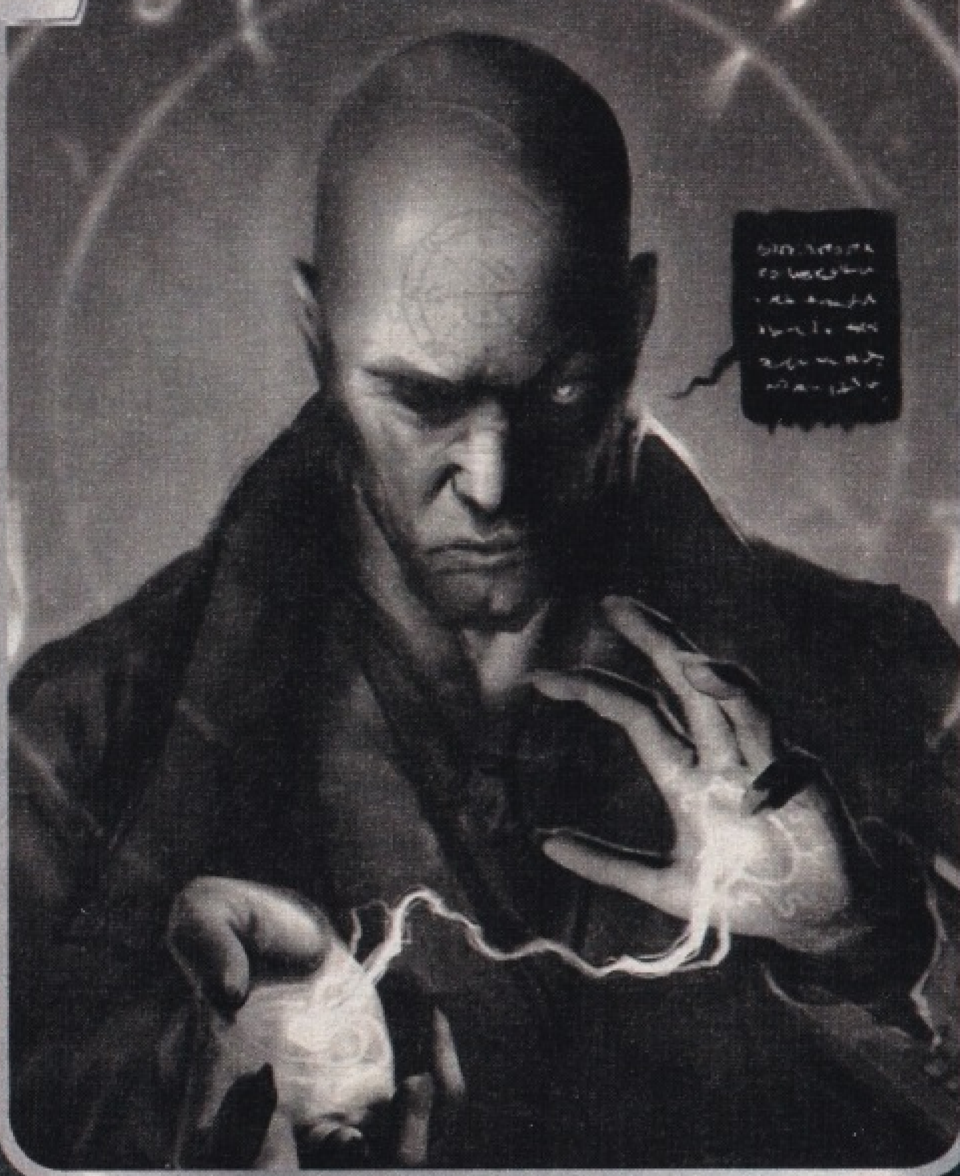
www.starcraft2.com



*Trudno walczyć z wnętrz mydlanych baniek...*



*Czarne na czerwonym jedzie po brązowym.*



*Prędzej mi kaktus na ręce wyrośnie, niż ta gra wyjdzie...*

## Tajemniczy świat czeka

**Funcom planuje kolejną grę MMORPG**

Norweska firma Funcom ogłosiła niedawno, że rezygnuje z produkcji gier przeznaczonych do zabawy w trybie single i zamierza skoncentrować się wyłącznie na tytułach sieciowych. Teraz zaś zapowiedzi te potwierdza, informując o **The Secret World**, który powstaje obecnie w studiach firmy w Oslo i Pekinie. Ma to być MMORPG inspirowane mitologią i współczesnymi teoriami spiskowymi (Iluminaci, Area 51 itd.). Pomysł zrodził się dziesięć lat temu, ekipa z Funcomu cały czas powoli go rozwijała i wreszcie projekt doczekał się realizacji (prace na poważnie ruszyły minionego lata). Zapowiada się interesująco, także dlatego, że sami twórcy niewiele zdradzają (plączą się w zeznaniach, twierdząc, że nie będzie to gra, a wirtualny, współczesny świat podszyty tajemnicą i magią), a informacje na temat The Secret World ujawniają za pośrednictwem kilku rozrzuconych w sieci stron internetowych (m.in. www.DarkDaysAreComing.com i www.darkdemonscrygaia.com). Wiadomo już, że gra ukaże się na PC i Xboxa 360, najprawdopodobniej w przyszłym roku.

www.funcom.com

## American McGee znów snuje baje!

Wreszcie – szalony projektant American McGee powraca do tematu, z którym radzi sobie najlepiej. Chłopak zaskoczył nas w 2000 roku nietypową wersją historii o Alicji w Krainie Czarów, teraz zaś zabiera się za bajkowe światy wymyślone przez braci Grimm. Jego **American McGee's Grimm** ukażą się w 2008 roku. Ukażą, bo będzie to gra sprzedawana w epizodach (stawiamy na schemat: jeden odcinek – jedna bajka) za pośrednictwem serwisu GameTap. Planów dotyczących polskiego wydania niestety jeszcze nie ma...




## Gothic 4 zapowiedziany!

Na razie skrótowo, ale JoWood nie zdradza więcej szczegółów, poza jednym, najważniejszym: będzie Gothic 4. Są też wieści niekoniecznie dobre – wydawca posiadający prawa do tytułu rozstał się z developerem, niemieckim studiem Pluto 13 i nową grę wyprodukuje kto inny. Podobno trwają rozmowy na ten temat, JoWood z kilku z nich jest bardzo zadowolony, ale konkretów jeszcze nie ma.

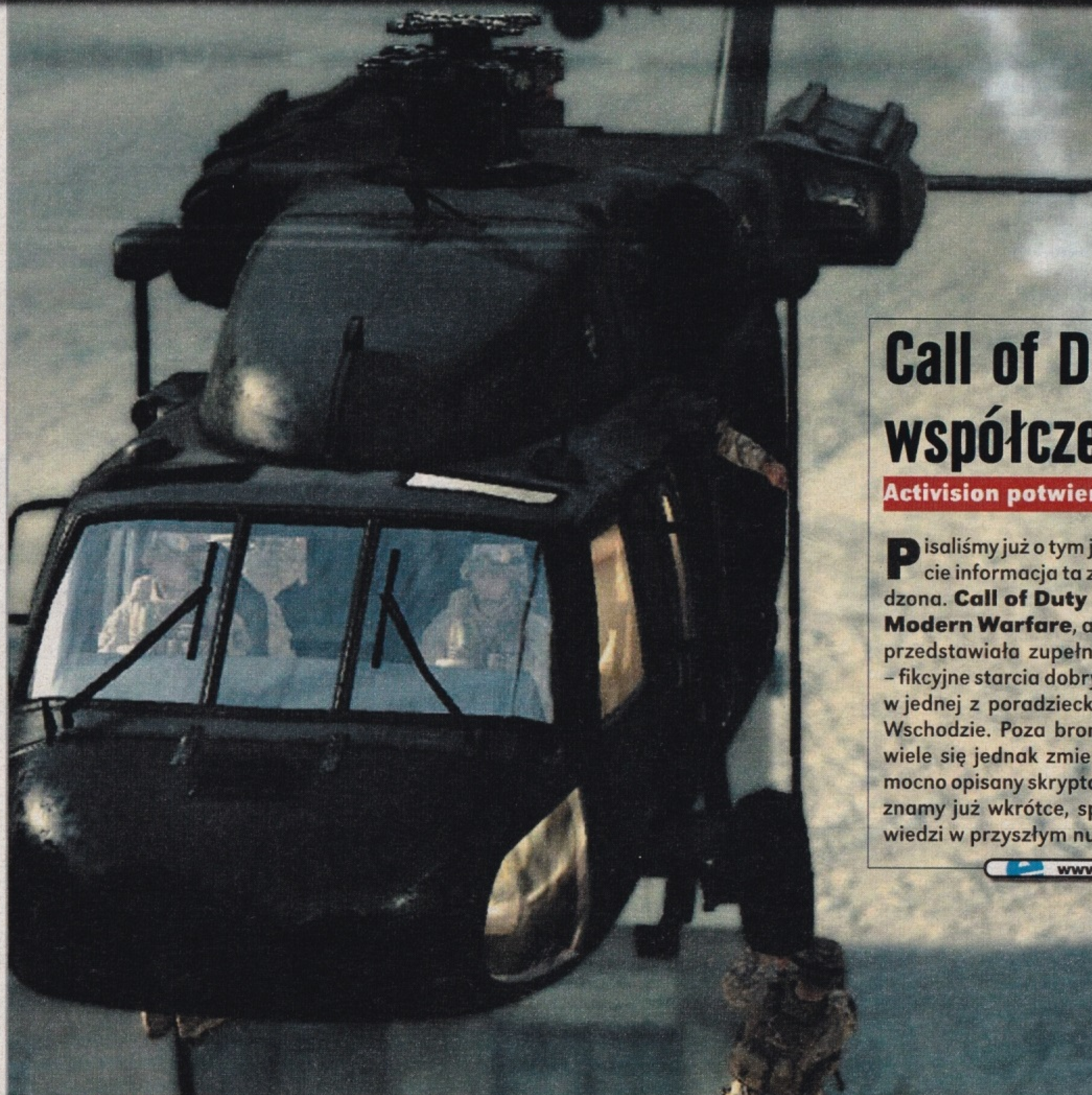


# Mata Hari na twoim kompie!

**dtp/Anaconda zapowiada kolejną przygodówkę**

Ekspansja firmy dtp/Anaconda na rynku przygodówek trwa. Na pierwszy kwartał przyszłego roku Niemcy zapowiadają grę o tytule **Mata Hari**. Jak nietrudno się domyślić, jej głównym bohaterem – a właściwe bohaterką – będzie tytułowa tancerka i szpieg w jednym, która zasłynęła w okresie tuż przed I wojną światową. Fani gatunku powinni być szczególnie zadowoleni, bowiem scenariusz i projekt tej klasycznej gry point'n'click opracowali Hal Barwood i Noah Falstein, dawniej pracownicy LucasArts, odpowiedzialni za dwie części przygód Indiany Jonesa: Last Crusade i Fate of Atlantis. Nieźle, co? Obaj panowie będą teraz częstymi gośćmi w Europie, bowiem Mata Hari powstaje w studiu 4Head w Hanowerze. Czekamy!

www.anaconda-game.de

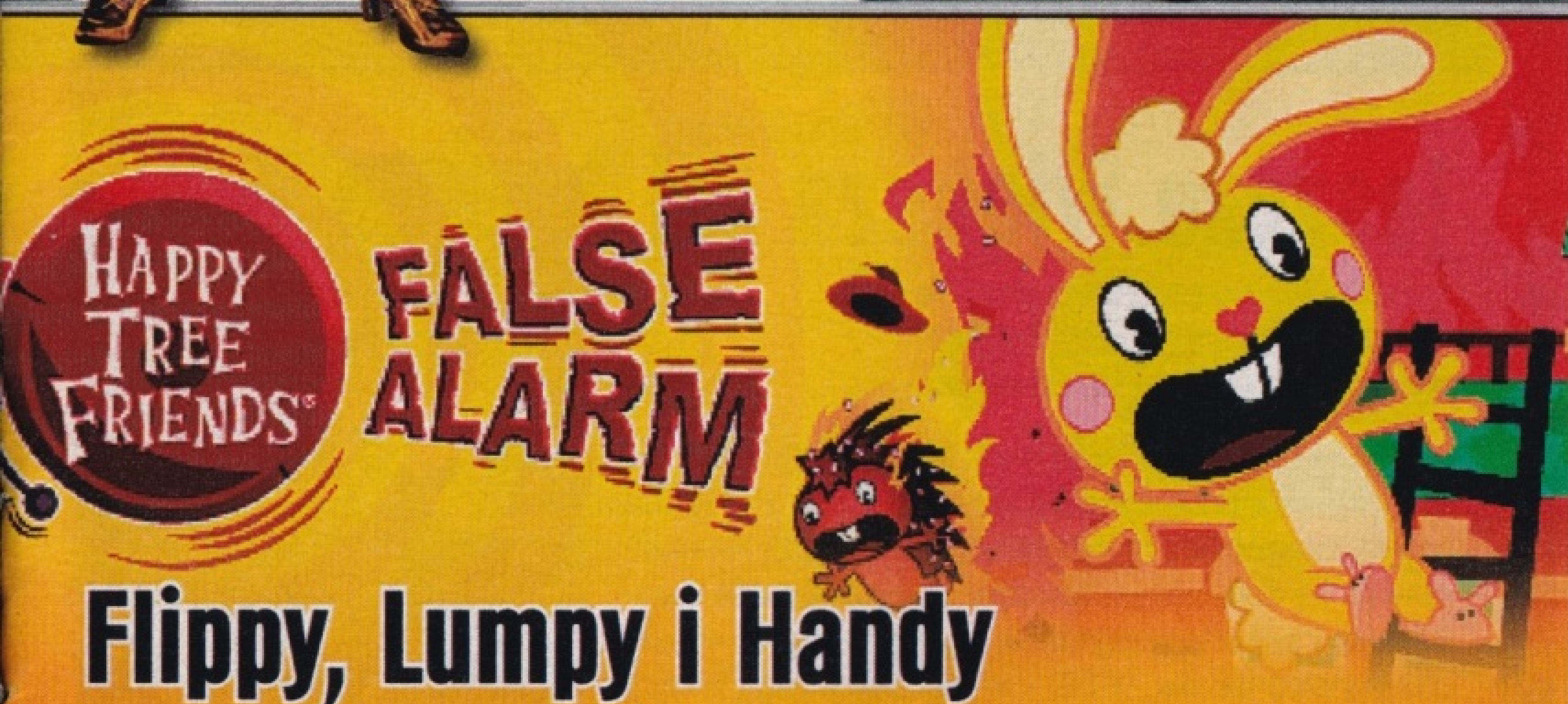


# Call of Duty – współcześnie!

**Activision potwierdza zmiany w serii**

Pisaliśmy już o tym jakiś czas temu, ale wreszcie informacja ta została oficjalnie potwierdzona. **Call of Duty 4** opatrzono podtytułem **Modern Warfare**, a to dlatego, że gra będzie przedstawiała zupełnie współczesne konflikty – fikcyjne starcia dobrych marines z „siłami zła" w jednej z poradzieckich republik i na Bliskim Wschodzie. Poza broniami i ekwipunkiem niewiele się jednak zmieni – wciąż będzie to FPS mocno opisany skryptami. Więcej informacji poznamy już wkrótce, spodziewaj się więc zapowiedzi w przyszłym numerze.

www.charlieoscardelta.com




# Flippy, Lumpy i Handy

**Sega przerabia kultową kreskówkę na grę!**

Znasz „Happy Tree Friends"? Jeśli nie, wskakuj na stronę happytreefriends.atomfilms.com lub wpisz tę nazwę w YouTube. Jeśli nie masz nic przeciwko fontannom krwi i płonącym bobrom, na pewno uśmiejesz się po pachy. „Happy Tree Friends" to kreskówka o przygodach zwierzaczków o imionach takich jak Flippy (miś), Lumpy (łoś) i Handy (bóbr), którym rzadko kiedy udaje się dotrwać do końca odcinka. Firma Sega poinformowała, że w studiu Stainless Games powstaje właśnie gra na podstawie tej serii filmików. Będzie nosiła tytuł **Happy Tree Friends False Alarm**, ukaże się jesienią tego roku i połączy w sobie elementy gry logicznej i zręcznościówki. Zadaniem gracza ma być wykorzystywanie różnych przedmiotów (np. kanistra z benzyną...) i takie ustawianie ich na kolejnych 10 poziomach, by cała trójka przeżyła do końca. Nam się podoba!

www.sega.com

# TALISMAN w 3D

**Gra planszowa Games Workshop wkrótce na PC!**

Choć Games Workshop znana jest głównie z systemów RPG i gier planszowych Warhammer (w wersjach Fantasy i 40K), nie tylko one znajdują się w katalogu firmy. Inna kultowa planszówka angielskiej firmy to Talisman (w przyszłym roku będzie obchodzić... ćwierćwiecze istnienia, w Polsce wydano ją w 1991 roku pod tytułem Magia i Miecz), która doczeka się wkrótce swojej premiery na PC. Bazująca na tym tytule produkcja ukaże się zimą tego roku, niedługo po zapowiadanej na październik premierze czwartej edycji oryginału. Grę komputerową przygotuje studio Big Rooster, a wyda Capcom. W zabawie ma uczestniczyć maksymalnie czterech graczy (w sieci lub przy jednym komputerze), plansza i pionki odwzorowane zostaną w pełnym trójwymiarze, sporo wysiłku graficy mają włożyć w animacje czarów, a po premierze twórcy będą wspierać społeczność fanów, udostępniając w sieci różne dodatki (np. bonusowe karty przygód). Informacja dla wielbicieli planszówki – w produkcji Big Rooster pojawi się 25 postaci znanych z pierwowzoru!

www.capcom.com

## Deus Ex 3?!

Konkretów nie ma, jest za to smakowity news – w wywiadzie dla francuskiej stacji telewizyjnej Musique Plus szef francuskiego Eidosa, Patrick Melchior, wspomniał mimochodem, że trwają prace nad kolejną grą z cyklu Deus Ex. Więcej informacji podobno w najbliższych miesiącach.

## Cabal gratis

Radzimy śledzić stronę www.cabal-online.com, oficjalny serwis całkiem porządnej i bardzo ładnej gry MMORPG, bo wkrótce pojawi się tam (a może nawet już jest, gdy czytasz te słowa) informacja o zniesieniu opłat abonamentowych za rozgrywkę. Będzie można bawić się za darmo – a tak dobre produkcje rzadko kiedy dostajemy gratis.



## Taktyczny Serious Sam?

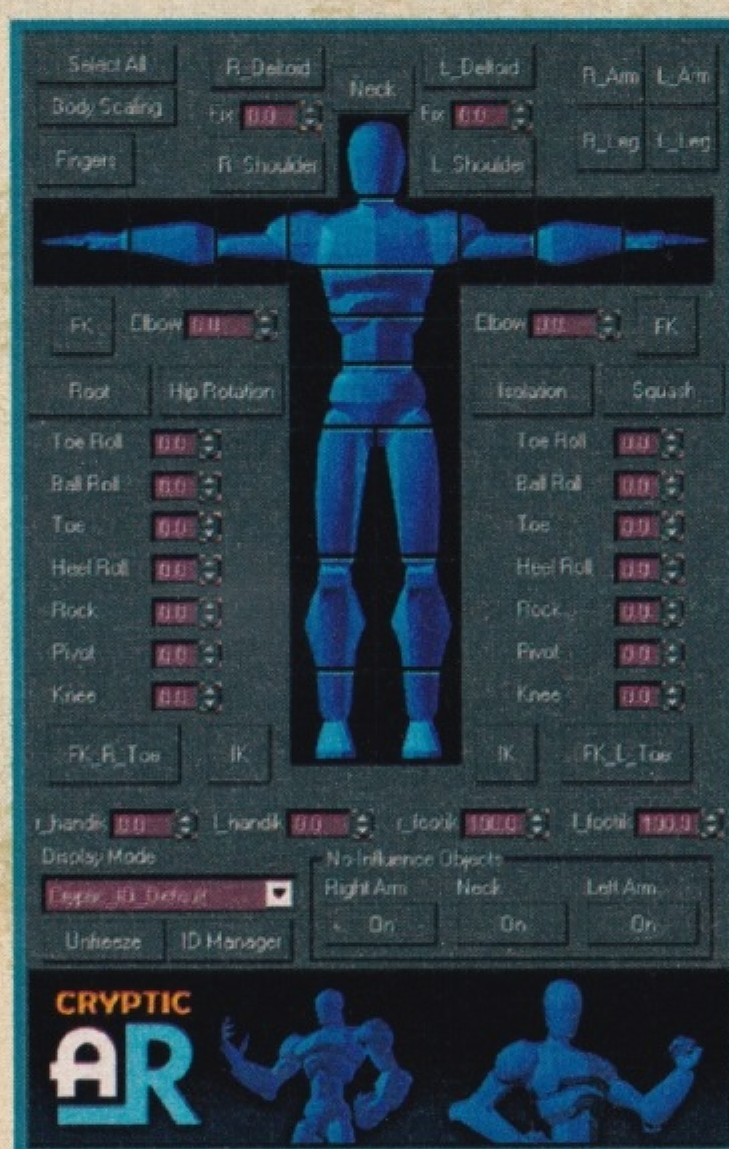
W zeszłym numerze pisaliśmy o nowym graczu w branży, firmie **Gamecock**, powątpiewając w jego sukces, tymczasem okazuje się, że jak na razie radzi on sobie bardzo dobrze. W połowie maja ogłoszono, że wydawca ten wprowadzi na rynek nową produkcję studia **Croteam** (ekipa od Serious Sama), opartą na silniku The Serious Engine 3. Data premiery: 2009 – i to wszystko, co wiadomo z konkretów. Podobno będzie to wojskowy taktyczny FPS, który ma wymagać od graczy zarówno refleksu i celnego oka, jak i pomyślunku.

## Nowy Wolfenstein

Plotki na ten temat krążyły już od jakiegoś czasu, niedawno pojawiły się informacje potwierdzające, że nowa gra z serii **Return to Castle Wolfenstein** znajduje się w produkcji. Wiemy to za sprawą artykułu na stronie Yahoo News, traktującego o aktoreczce Carrie Coon. Carrie pochodzi z miasta Middleton, a ponieważ tam też znajduje się siedziba studia Raven, została ona zaproszona do projektu – bierze udział w sesjach motion capture, a jej ciało i twarz posłuży do stworzenia jednej z postaci z gry. My też tak chcemy...

## Animuj sam!

Dla zapaleńców – studio **Cryptic**, twórcy gier sieciowych City of Heroes i City of Villains, udostępniło za darmo swoje narzędzie do tworzenia animacji, zatytułowane **Cryptic Animation Rig**. Można je ściągnąć ze strony www.crypticar.com.




## Crysis w... Kijowie i Budapeszcie!

Twórcy FarCry'a i Crysisa, niemiecka firma **Crytek**, poinformowała w połowie maja o otwarciu studia w stolicy Ukrainy, **Kijowie**, gdzie ma powstać nowa gra wykorzystująca silniczek CryEngine 2. Nic więcej na jej temat nie wiemy, ale niemal pewne jest, że nie będzie to kijowa produkcja... Wkrótce potem ten sam koncern zdradził, że uruchamia kolejne studio, tym razem w Budapeszcie, bo to „piękne miasto do życia i pracy".

## Kolonia MMORPG

Powstało studio **Colony**, założone przez byłych członków ekip, które pracowały nad World of Warcraft, EVE Online, City of Heroes, EverQuest i Ultima Online. Sama śmietanka. Ludzie ci przygotują grę MMORPG w klimatach sci-fi. Obaczym...

# Condemned 2: Bloodshot!

**W 2008 ujrzymy drugą część kryminalnego FPS-a**

Dobre wieści dla fanów gry **Condemned** – Sega oficjalnie zapowiedziała drugą jej część, opatrzoną podtytułem **Bloodshot**. Co prawda na razie tylko na konsole nowej generacji, ale nie wyobrażamy sobie, by nie trafiła ona również na PC. Głównym bohaterem będzie ponownie Ethan Thomas, policjant z wydziału przestępstw seryjnych, który poszukuje swojego zaginionego partnera. Bloodshot będzie bezpośrednią kontynuacją oryginału i zachowa to, co w nim było najważniejsze – przede wszystkim dość oryginalny styl rozgrywki, koncentrujący się na starciach „w półdystansie" przy użyciu wszystkiego, co wpadnie graczom w ręce, np. gaśnic, koszy na śmieci itd. System walki wzbogaci się dodatkowo o kombosy, a sama gra o nowe tryby multi.

www.sega.com



Indianie w Chinach? Bez sensu...

# Ogromnie Wielkie Age of Empires

**Specjaliści od RTS-ów pracują nad dodatkiem do AOE III**

Niespodzianka – Microsoft ogłosił, że trwają prace nad dodatkiem do **Age of Empires III**. Samo w sobie nie jest to może zaskakujące, ciekawe jest jednak to, kto grę przygotuje i gdzie będzie działa się jej akcja. Zapomnij o kolonizowaniu Ameryki – nowy add-on przeniesie cię na Daleki Wschód (stąd jego nazwa: **The Asian Dynasties**), a z pomocą Ensemble Studios (twórców oryginału) wyprodukuje go Big Huge Games, czyli zespół odpowiedzialny za Rise of Nations i Rise of Legends. Ho, ho, ho! Dodatek przyniesie oczywiście nową kampanię oraz niespotykane wcześniej grywalne nacje (a wraz z nimi jednostki i budynki). Współpraca dwóch ekip tak utalentowanych, jeśli chodzi o gatunek RTS, to praktycznie gwarancja sukcesu!

www.ageofempires3.com

# Nowy S.T.A.L.K.E.R. na E3

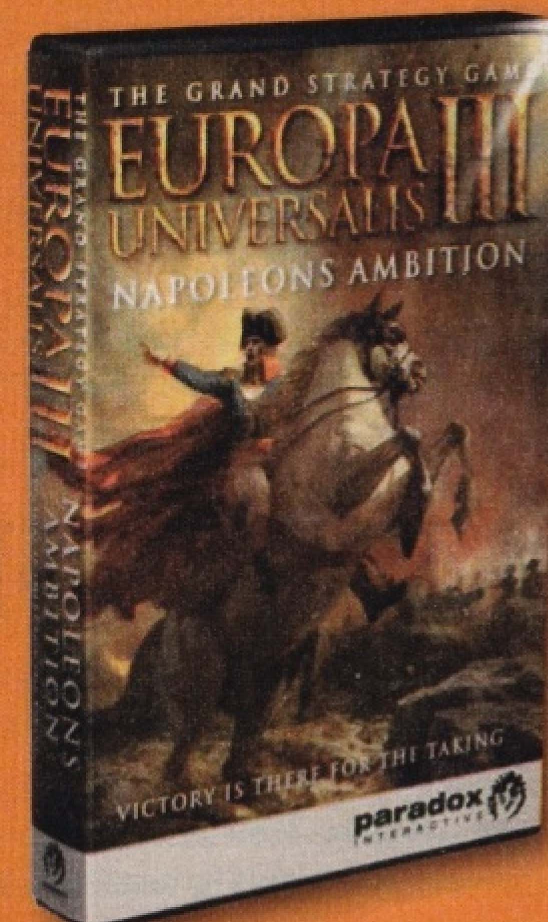
**Cień Czarnobyla doczeka się następcy!**

Wygląda na to, że lipcowa (10-13.07) impreza E3 Media & Business Summit nie będzie wcale tak licha, jak mogłoby się zdawać. Rozmachu starego E3 na pewno zabraknie, ale coraz więcej firm deklaruje, że zdradzi swoje największe sekrety właśnie na niej. Jednym z takich producentów jest ukraiński GSC Game World, który zapowiedział, że w Kalifornii poznamy plany dotyczące kilku (!!!) kontynuacji gry **S.T.A.L.K.E.R.** Dobra wiadomość: na miejscu będzie nasz wysłannik, więc o wszystkim na pewno napiszemy. I jeszcze jedna: Ukraińcy udostępnili edytor do swojej produkcji (dokładniej: do trybu multi), który na pewno ułatwi życie twórcom modów. Znajdziesz go w sieci i... na naszej płycie DVD.

www.gsc-game.com

# Jeszcze większa EU

**Paradox zapowiada dodatek do Europy Universalis III**




Już w sierpniu ukaże się pierwszy dodatek do najnowszej – i najlepszej! – części cyklu Europa Universalis, oznaczonej liczbą „III". Rozszerzenie będzie zatytułowane **Napoleon's Ambition** i przede wszystkim wydłuży okres objęty rozgrywką aż do 1820 – w podstawowej wersji był to rok 1789. Ta na pierwszy rzut oka kosmetyczna zmiana ma jednak spore znaczenie – dodatkowe lata to czas rozwoju techniki, również wojennej, co trzeba będzie odwzorować w add-onie. Inne modyfikacje, które przynosi rozszerzenie, to możliwość włączenia „historycznego realizmu" (wtedy wszystkie zdarzenia niezależne od gracza, np. przejęcie władzy przez konkretnego króla, są zgodne z podręcznikami), udoskonalony interfejs, kilka nowych opcji strategicznych oraz rozbudowany system handlu (ze zautomatyzowanymi kupcami). Są też złe wiadomości: Paradox chce dystrybuować grę wyłącznie za pośrednictwem internetowego systemu Gamer's Gate (www.gamersgate.com). Liczymy jednak na to, że rodzimy wydawca EU III, firma Cenega, coś wymyśli.

www.europauniversalis3.com

## Zobacz Fallout 3!

Na stronie internetowej gry **Fallout 3** (fallout.bethsoft.com) już 5 czerwca (a więc po wysłaniu Clicka do druku, ale jeszcze przed jego trafieniem do kiosków) ma pojawić się pierwszy trailer tej produkcji – być może z głosem aktora Liama Neesona (Henri Ducard w filmie „Batman: Początek", Qui-Gon Jinn z „Gwiezdnych Wojen"), który bierze udział w sesjach nagraniowych gry. Cholerny szczęściarzu – kiedy to czytasz, pewnie już go widziałeś, a my pisząc to, możemy tylko zacierać z niecierpliwością ręce... W maju do sieci trafiło również demo technologiczne projektu Van Buren, czyli poprzedniego podejścia do tematu F3 z 2003 roku. Szukaj go na naszej płycie DVD.




# Sin City – gra

**Sprzedano prawa do gry na podstawie kultowego komiksu**

Dzięki filmowi Roberta Rodrigueza ten komiks – czyli **„Sin City"** – znają prawie wszyscy. Teraz powstanie gra, w dość sprytny sposób wykorzystująca licencję samych albumów, a nie hollywoodzkiej produkcji, dzięki czemu jej twórcy mogli zapłacić mniej za prawa autorskie. Twórcami tymi są ludzie ze studia Red Mile, znanego z dostępnej na PSP samochodówki GripShift (bardzo dobrej) i wydanego w Europie przez Codemasters zręcznościowego symulatora Heroes of the Pacific (co najmniej niezłego). Nie wiemy nic o stylu rozgrywki, dacie premiery i platformach, mamy jednak nadzieję, że będzie to inteligentna gra akcji, ukaże się jak najszybciej i to także na PeCety. I nie mówcie, że nadzieja matką...

www.redmileentertainment.com/games/sincity/




# Nadchodzą dni mroku

**Debiutanci pracują nad ambitnym FPS-em**

Z tego typu projektów zwykle niewiele wychodzi – za **Darkest of Days** zabierają się firmy Phantom EFX i 8Monkey Labs, które dotąd normalnych gier nie robiły (choć ta pierwsza zajmowała się interaktywną rozrywką, m.in. sieciowym hazardem), a na dodatek mają ambicję zrewolucjonizować gatunek. Ich wspólne dzieło – jeśli wyjdzie, daty premiery jeszcze nie ma – będzie bazować na autorskim silniku Marmoset. Fabułę ma ciekawą: bohater zostaje porwany ze swojego czasu przez tajemniczą organizację, która zdradza mu, że jedynym sposobem na uratowanie ludzkości jest wykonanie kilku zadań w różnych erach – od średniowiecza po I wojnę światową. Kolejne misje to największe bitwy wybrane z pięciu epok historii ludzkości. Co ciekawe, aby zachować równowagę, często będziesz musiał pomagać raz jednej, raz drugiej stronie konfliktu.

www.darkestofdays.com

**Ubisoft to jeden z trzech najważniejszych wydawców w branży gier komputerowych, może więc pozwolić sobie na zorganizowanie imprezy, na której prezentuje swoje nadchodzące tytuły niemal tysiącu dziennikarzom z całego świata. Nawet jeśli impreza ta ma miejsce w Luwrze...**

**UbiDays**
**22-23 maja 2007**
**Carrousel du Louvre, Paryż**



# UBISOFT

Mało kto wie, jak będzie w tym roku z E3. Impreza zaplanowana jest na lipiec, wszystkie wielkie firmy zapowiedziały na niej swoją obecność, ale najwyraźniej każdej brakuje też okazji, by jeszcze przed wakacjami pochwalić się – lub przypomnieć o – tym, co jest szykowane na końcówkę roku. Jednym z takich koncernów jest również Ubisoft, który zaprosił do Paryża 900 pismaków z Europy i Ameryki Południowej, by w podziemiach muzeum Luwr zaprezentować 11 najbliższych premier.

Wydarzenie podzielone było na dwa dni – pierwszego odbyła się konferencja z udziałem całej śmietanki Ubisoftu (był m.in. szef koncernu Yves Guillemot) i ekip z firmą tą współpracujących (pojawili się np. Randy Pitchford od Brothers in Arms i David Doak od Haze'a). Nazajutrz **zaprezentowano wszystkie tytuły na 11 stanowiskach, przy których można było zobaczyć i same produkcje, i ich twórców.**

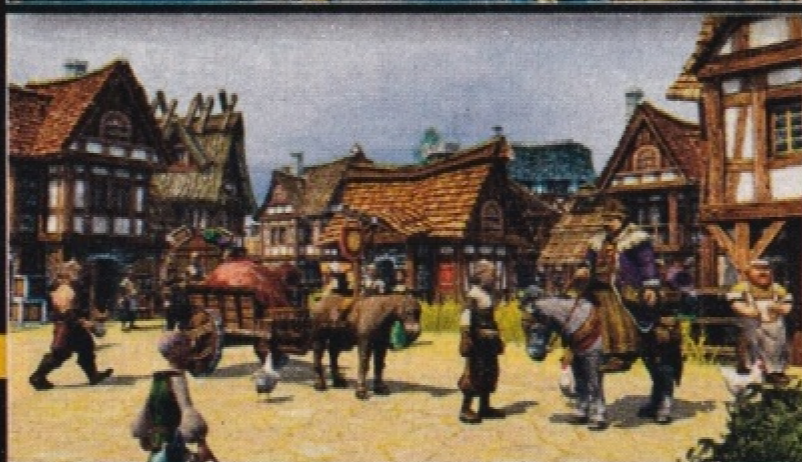
Niespodzianek nie było zbyt wiele – UbiDays dało raczej sposobność do przekonania się, co nowego dzieje się z takimi tytułami jak Brothers in Arms: Hell's Highway czy Haze, lub zobaczenia kilku gier, które Ubisoft zdążyło zajawić już kilka tygodni temu. **Po raz pierwszy zapowiedziano tylko grę na licencji filmu „Boewulf"** (podobno ma zrewolucjonizować gatunek hack'n'slash, ale to wszystko, co o niej wiadomo) oraz drugą część Rayman: Raving Rabbids, niestety wyłącznie na konsole Wii i Nintendo DS. Konsolowcy dostaną też Naruto (action-adventure na podstawie popularnej w Japonii mangi) i Dark Messiah of Might & Magic: Elements (konwersja gry znanej z PC na X360). Francuski koncern pochwalił się również nowym oddziałem, zajmującym się grami typu casual, czyli takimi, którymi bawić się może cała rodzina włącznie z babcią (np. Horsez, My Word Coach itd.). A oto tytuły, na które my zwróciliśmy uwagę...

## The Settlers: Rise of an Empire

Data premiery **WRZESIEŃ 2007**



*Ładna pani, co? W nowych Settlersach krajobrazy są jeszcze ładniejsze!*



Pierwsze wrażenie – łał! **Seria The Settlers nigdy jeszcze nie wyglądała tak pięknie.** Grafika Rise of an Empire łączy elementy z Heritage of Kings (bazuje na „niby-tym-samym-ale-zmienionym-prawie-w-100%" silniczku), nawiązuje do starych, pierwszych części The Settlers (bo jest, jakby to nazwać... pogodna?), może się też kojarzyć z Anno 1701 (kolory!). Wrażenie jest niezwykłe – ponieważ animacje małych ludzików są bardzo szczegółowe, wygląda to tak, jakby ktoś puścił w ruch miniaturowy średniowieczny świat, w którym drzewa kołyszą się wraz z podmuchami wiatru, na niebie fruwają jaskółki, a wśród tej niezwykłej przyrody pracowity ludek wiedzie swoje radosne życie. Fani tego gatunku – sympatycznych gier ekonomicznych z tłem historycznym – będą na pewno zachwyceni.

**Kilka nowych elementów pojawiło się również w rozgrywce.** Akcja toczyć się będzie w czterech strefach klimatycznych (centralna i południowa Europa, obszary podbiegunowe i pustynne), różniących się nie tylko wyglądem budynków, ale i sposobem pozyskiwania zasobów – np. pod biegunem nie ma mowy o uprawie zboża, na pustyni trzeba polować na antylopy, konkurując z... lwami. Tym, co ma przyciągnąć graczy, jest możliwość budowania dużych miast – okoliczne osady i wioski żyją własnym życiem, można z nimi handlować i w inny sposób współpracować (np. pomagać im w trakcie ataku wikingów, porywających kobiety i podpalających domy). Zdaje się, że rozbudowane zostały również opcje militarne, będzie można korzystać z maszyn oblężniczych (w końcu głównym celem – czy to budowy, czy destrukcji – są tu duże miasta), a nawet przejmować katapulty czy ruchome wieże wroga.

Rise of an Empire dowodzi, że Ubisoft wreszcie zabrał się za serię The Settlers na poważnie i podchodzi do niej jak do wszystkich swoich tytułów – teraz to przemyślana od A do Z produkcja, w której wszystko dopięte jest na ostatni guzik. I dobrze – ci osadnicy zasługują na królewskie traktowanie.

# Brothers in Arms: Hell's Highway

Data premiery
LISTOPAD 2007

Na pierwszy rzut oka od czasu ubiegłorocznego E3 niewiele się w Hell's Highway zmieniło – również entuzjazm Randy'ego Pitchforda, szefa studia Gearbox, i wspierającego go od początku pułkownika Johna Antala, którzy wojskowymi okrzykami i zabawnymi żarcikami przekonują dziennikarzy, że nowa część Brothers in Arms to najlepszy FPS poświęcony II wojnie światowej. Niech im będzie – gra wygląda świetnie, budzi emocje, a unikatowe dla serii połączenie prostych elementów taktycznych ze strzelaniną doprowadzone zostało – wreszcie! – do stanu „na oko" perfekcyjnego.

**Bohaterami Hell's Highway są wciąż sierżant Matt Baker i jego kompania**, tym razem jednak spotykamy ich we wrześniu 1944 roku, podczas operacji Market Garden, kilka miesięcy po wydarzeniach z Road to Hill 30 i Earned in Blood. To wciąż gra mocno bazująca na autentycznych wydarzeniach, podobno każda lokacja została odwzorowana na podstawie fotografii „z okresu", nawet rozstawienie żołnierzy niemieckich zgodne jest z historią.

Elementy taktyczne działają podobnie jak w poprzednich częściach – myszką wskazujesz cel ataku lub miejsce, do którego mają przemieścić się twoi podopieczni – ale dodano kilka rozwiązań, które pozwalają lepiej ocenić sytuację. Jednym z nich jest bardziej czytelny widok taktyczny (kamera automatycznie ustawia się tak, by pokazać najbliższe otoczenie żołnierzy w rzucie izometrycznym), innym – nowy graficzny sposób obrazowania zagrożenia (strefy, z których prowadzony jest wrogi ostrzał, zabarwione są na czerwono).

Gra wygląda naprawdę dobrze (choć już nie szokuje oprawą jak na E3), robi wrażenie możliwością zniszczenia większości widocznych na ekranie obiektów oraz spowolnieniem akcji i zbliżeniem kamery, gdy zrobisz coś wyjątkowego (np. strzelisz perfekcyjnego head-shota czy rzucisz granat tak, że wykosi pięciu nazistów jednocześnie). Chociaż realia Call of Duty 4 mocno się zmienią (patrz: Newsy), a nowy Medal of Honor wychodzi pod koniec sierpnia, w związku z czym **na gwiazdkę Hell's Highway nie będzie miało konkurencji, Gearbox nie odpuszcza.** I dobrze...





A mówiłem, że to kawał, po którym pękniesz ze śmiechu!

# Assassin's Creed

Data premiery
IV KWARTAŁ 2007

Największy zawód UbiDays – ale nie sama produkcja, bo ta wciąż zapowiada się wyjątkowo, ale fakt, że zabrakło obiecywanego wcześniej nowego grywalnego kodu (wersja na dziś: będzie na lipcowym E3), który można by pokazać dziennikarzom, a za ich pośrednictwem również i graczom czekającym na każdą wzmiankę o tym tytule. Zamiast tego zaprezentowano nowy trailer, zawierający – rzekomo, ale jesteśmy w stanie uwierzyć – wyłącznie sceny wyjęte prosto z gry, lekko tylko podbajerzone takimi filmowymi efektami jak spowolnienia itd. (na naszej płycie będziemy mogli go zamieścić niestety dopiero za miesiąc). Na miejscu była też Jade Raymond, producentka Assassin's Creed, chętnie odpowiadająca na wszelkie pytania – pod warunkiem, że dotyczyły tego, o czym mogła mówić.

Mimo to widać wyraźnie, że to dla Ubisoftu gra w tym roku najważniejsza (nawet jeśli w 2007 ukaże się tylko wersja na X360, co jest niestety możliwe). Firma wierzy, że to zaawansowane technologicznie połączenie GTA (otwarty świat gry, średniowieczny Bliski Wschód z trzema wielkimi miastami), Prince of Persia (posiadający akrobatyczne umiejętności bohater o imieniu Altar...) i Hitmana (...który para się zawodem skrytobójcy) odniesie spektakularny sukces. Można w to uwierzyć – **nowy trailer pokazuje, że świat gry znacznie się rozrósł** (szczególnie ciągnące się aż po horyzont miasta), a animacje walki są bardziej realistyczne i lepiej się „kleją" (gra wybiera najwłaściwsze ruchy w zależności od ustawienia i pozycji Altara i jego przeciwników, momentu wciśnięcia klawisza ataku itd.). Problem w tym, że łatwo zarazić się entuzjazmem, gdy o grze opowiada ktoś tak uroczy jak panna Raymond, więc bardziej analitycznie napiszemy o Assassin's Creed po E3. A na razie kilka nowych screenów...

Ratuj się, stary! Dawaj nogę!



Auć, trochę mnie łamie w krzyżu...





*Cholera, pękło mi szkiełko...*

# Haze

Data premiery **LISTOPAD 2007**

**W końcu nowe informacje o Haze!** Ten FPS, przygotowywany przez studio Free Radical, zapowiedziany został w zeszłym roku na PC i konsole nowej generacji, obecnie mówi się tylko o PlayStation 3, ale twórcy posługują się sformułowaniem „leading on PS3", co oznacza po prostu, że gra ukaże się w pierwszej kolejności na tej platformie.

**Na UbiDays pokazano trzy poziomy. Pierwszy rozgrywa się w dżungli i jest bliźniaczo podobny do tego, co można było zobaczyć na E3 2006** – grupa żołnierzy walczy z partyzantami, a korzystając ze specyfiku o nazwie Nectar, zyskuje specjalne zdolności (przeciwnicy stają się widoczni między wysokimi trawami; chwilę przed pojawieniem się nadlatującego pocisku czy granatu widać kierunek, z którego nadciąga zagrożenie, można więc go uniknąć). Wygląda to nieźle i emocjonująco, nawet jeśli niezbyt oryginalnie – ciekawie zaprojektowani są główni bohaterowie, żołnierze korporacji Mantel, ubrani w czarno-żółte uniformy.

Drugi pokazywany poziom koncentrował się na prowadzeniu pojazdów i walce przy ich użyciu. Bohater, **Shane Carpenter, siedzi za sterami futurystycznego wojskowego jeepa, jego partner (żywy gracz w co-op lub AI) zajmuje stanowisko strzelca** – jadą długim wąwozem, goniąc uciekających rebeliantów. Tu znów Nectar pozwala wcześniej dostrzec spadające skały, przydaje się też w krótkich momentach, kiedy trzeba wyjść z wehikułu, by np. usunąć kilku rebeliantów pilnujących zamkniętej bramy blokującej przejazd.

Poziom trzeci, prezentowany tylko przez kilkadziesiąt sekund, przedstawia wymowę gry. Haze ma pokazywać, że wojna nie jest „czarno-biała" (czyli ci są dobrzy, a tamci źli), w związku z czym żołnierze, którym chwilowo zabraknie Nectaru, mają widzieć wszystkie jej okropieństwa. W pewnym momencie podczas strzelaniny w kompleksie wojskowym ekran stał się ciemniejszy, pozbawiony żywych barw, a okrzyki trafionych przeciwników były prawdziwie przerażające. Niezły efekt. Czekamy na wersję PC – choć jeśli wyjdzie, to raczej dopiero w 2008 roku.


*Chodź, pomaluj mój świat, na żółto i na... eee... krwawo?*





# EndWar

Data premiery **POCZĄTEK 2008**

**N**ajbardziej ambitny z projektów pokazywanych na UbiDays. Gra strategiczna, która ma zrewolucjonizować gatunek – i rzeczywiście to robi, choć nie zawsze w sposób, który akurat nam by odpowiadał. O co chodzi? Tytuł na razie zapowiadany jest wyłącznie na konsole nowej generacji (ze wskazaniem na X360), ale z tzw. kuluarowych rozmów i faktu, że jej **głównym projektantem jest podkupiony ze studia Creative Assembly twórca Total War: Rome**, Michael de Plater, możemy przypuszczać, że wyjdzie również na PC.

EndWar to nowy tytuł na licencji Toma Clancy'ego, którego nazwisko gwarantuje, że fabuła jest wiarygodna, nawet jeśli przedstawia konflikt z 2020 roku, w którym udział biorą amerykańskie Joint Strike Force, rosyjski Specnaz i wojska zjednoczonej Europy (European Enforcers). Zarzewiem wojny są kurczące się zasoby ropy naftowej. To, co odróżnia EndWar od innych RTS-ów, to system sterowania, wymyślony od podstaw z myślą o konsolowych padach (inspiracją były podobno sportówki z cyklu Madden), sposób przedstawiania akcji z kamerą zawieszoną blisko ziemi (będą trzy rodzaje widoków, ale ten jest najbardziej oryginalny) oraz dwie rzeczy, które wymagają dodatkowego komentarza: „masywna" rozgrywka sieciowa i alternatywny system dowodzenia jednostkami.

Poza standardową kampanią i pojedynczymi potyczkami **gra ma oferować również tryb Theatre of War, nieustającą wojnę rozgrywającą się na mapie atlantyckiego teatru działań** (wschodnie wybrzeże USA, Europa, północna Afryka), w której wyniki poszczególnych rozgrywanych sesji są na koniec dnia sumowane i w zależności od nich twórcy ustalają nowe linie frontu. Druga ciekawostka to system sterowania głosem („zainspirowany" bezprzewodowym headsetem znajdującym się w posiadaniu większości użytkowników konsoli X360) – podobno cała gra, od menu startowego po rozkazy wydawane na polu walki, ma reagować na proste komendy wypowiadane do mikrofonu. Czy to działa? Tego nie wiemy – EndWar był obecny tylko w postaci trailera.


*Operacja „Zrównaj świat z ziemią" idzie zgodnie z planem.*





# Blazing Angels II: Secret Missions

Data premiery **SIERPIEŃ 2007**







Czarny koń prezentacji – powstający w Rumunii zręcznościowy symulator (czy te dwa słowa nie wykluczają się?!) samolotów z okresu II wojny światowej. Pierwszą część gry jeden z jej twórców widział podobno w jakimś amerykańskim muzeum, druga nie ma na to szans – **Secret Missions przedstawia najbardziej zwariowane i nieprawdopodobne misje** (łącznie 18), wykonywane w dużej mierze za sterami samolotów eksperymentalnych lub istniejących wyłącznie w postaci projektów (podobno jednak wszystkie są autentyczne). Ta zmiana wyszła grze na dobre, bo fruwanie nad zaśnieżonymi szczytami Himalajów czy walka z gigantycznym zeppelinem pomiędzy egipskimi piramidami to jednak większa frajda niż zwykła podniebna potyczka gdzieś nad Europą.

Zmian w samej rozgrywce nie ma jednak zbyt wiele. Model lotu wciąż pozwala na ewolucje, z którymi myśliwce z II wojny światowej niekoniecznie musiałyby sobie poradzić, w walce nadal wspierają cię skrzydłowi, którym można wydawać proste polecenia, oprawa graficzna niezmiennie robi niezłe wrażenie dużą liczbą detali w modelach aeroplanów i efektownymi eksplozjami. Rozszerzono tryb multiplayer i z myślą o nim dodano kilka opcji, które znalazły użytek również w singlu. Pierwszy przykład z brzegu: samoloty można usprawniać kupowanymi za punkty upgrade'ami, dzięki którym potyczki z żywym przeciwnikiem są bardziej emocjonujące, bo nie polegają tylko na walce kołowej i zmyślnych manewrach. **W Secret Missions można np. wyposażyć swoją maszynę w gadżet oślepiający przeciwników** lub na chwilę pozbawiający ich kontroli nad sterami. Innymi słowy: do diabła z realizmem!



*A tak prosiłem – miałeś już nie opowiadać tego kawału!*



# Surf's Up

Data premiery **LIPIEC 2007**

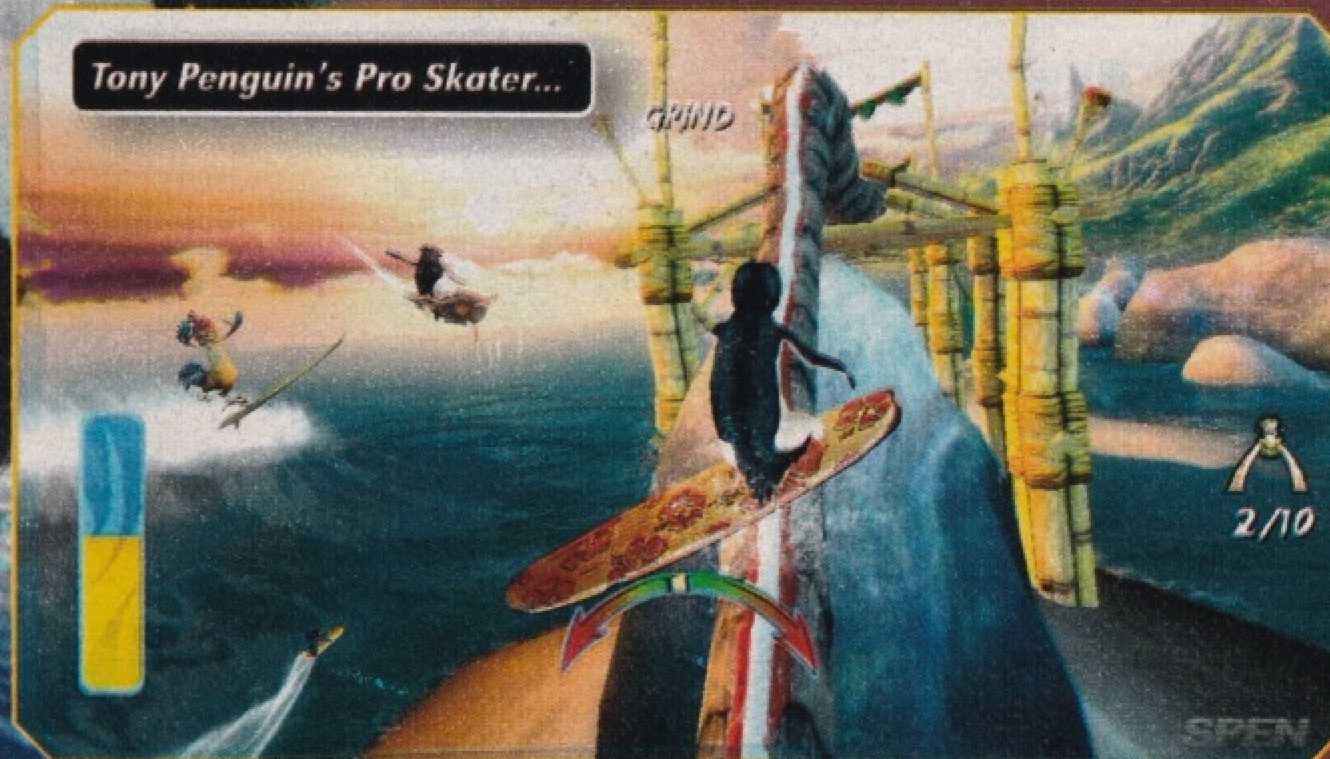




Zaskakująco dobra i rozbudowana produkcja na podstawie nadchodzącego filmu dla dzieci „Na fali: Surf's Up". **Opowiada on o pingwinach, które postanowiły zostać mistrzami w surfingu, gra zaś jest uproszczoną symulacją tego sportu**, podobną dość mocno do jedynego wydanego na PC tytułu o tej tematyce, czyli Kelly Slater's Pro Surfer. Każdy, kto grał w tamtą produkcję – albo w dowolną z gier Activision o sportach ekstremalnych, z serią Tony Hawk's Pro Skater na czele – szybko opanuje podstawy sterowania Surf's Up. Co prawda wyzwanie, jakie stawia około 15 poziomów tej gry, jest może mniejsze, ale frajda co najmniej taka sama.

**Dziesięć postaci grywalnych to fajne zwierzaki** (pojawia się też łoś z „Sezonu na misia", to film tej samej wytwórni), grafika jest odpowiednio kolorowa i efektowna, a mechanika rozgrywki sprawdzona w innych produkcjach, więc zapewnia porządną rozrywkę. Ciekawostką jest to, że twórcy wymyślili tyle animacji trików, że zabrakło im klawiszy je aktywujących – postanowiono podzielić je na różne style i gdy wciśniesz np. przycisk odpowiedzialny za „grab", czyli złapanie deski, pingwin wykonuje jedną, losowo wybraną sztuczkę z wszystkich możliwych w tym rodzaju.

Polskie wydanie gry zbiegnie się z premierą filmu (poprzedzi ją o mniej więcej tydzień-dwa), będzie w pełni udźwiękowione z użyciem kwestii nagranych przez aktorów podkładających głosy również w obrazie kinowym. **Spośród wszystkich gier prezentowanych na Ubi-Days ta jest na pewno najbardziej skromna, ale może odnieść niemały sukces** – podobnie jak film, dobrze równoważy potrzeby najmłodszego i trochę starszego odbiorcy.




*Tony Penguin's Pro Skater...*

Autor: Foch77

**Na początek zła wiadomość: apetyczna babeczka z okładki gry to twoja siostra. Nie licz na żadne fiku-miku...**

# Two Worlds

*No i masz – dać takiej sierp... Siebie potnie i tło spod logo wytnie.*

Gra **Two Worlds – najbardziej ambitna z wydanych do tej pory rodzimych produkcji** – powstawała w cieniu innego polskiego erpega, szykowanego na wrzesień Wiedźmina, który w naszym kraju ma większego i bardziej energicznego dystrybutora (CD Projekt), dbającego o to, by o jego grze głośno było na długo przed premierą. Krakusy z Reality Pump opowiadały o swoim projekcie dużo mniej, koncentrując się na pracy, a nie marketingu. Najwięcej zamieszania wywołało oświadczenie z lutego tego roku, w którym zagraniczny wydawca Two Worlds, firma Zuxxez, ogłosił, że tryb multiplayer będzie przypominał produkcje spod znaku MMORPG, z tysiącami graczy obecnymi w jednym momencie w świecie gry. Na te wieści jedni zareagowali, mocniej zaciskając palce na kciukach i jeszcze bardziej kibicując krakowskiej ekipie, inni tymi samymi paluchami postukali się w czoło. Kto miał rację?

**W każdej grze RPG najważniejsza jest fabuła, a ta z Two Worlds wcale od początku nie porywa.** Animowany filmik z czołówki przedstawia dwójkę ludzi – jego i ją – jadących gdzieś na koniu. Robią postój, widzimy, że ona jest ranna, on na chwilę odchodzi, a gdy wraca, jej już nie ma. Ściemnienie ekranu, napis: „Sześć miesięcy później". Okazuje się, że on to najemnik, główny bohater gry, a ona to jego siostra, niestety wciąż zaginiona. Po pół roku pojawił się jednak ślad – porywacze przysłali liścik, w którym wyznaczyli miejsce spotkania, wioskę Komorin na północy królestwa Antaloor, w którym toczy się akcja Two Worlds.

Zbiry przetrzymujące dziewczynę okazują się w gruncie rzeczy całkiem sympatyczne (a przynajmniej jeden z nich, Gandohar) i więcej niż okrzesane – Kyra (tak ma na imię twoja siostra) ma się dobrze, jest zdrowa i bezpieczna, a ceną za jej uwolnienie jest wykonanie dla porywaczy pewnego – fakt, że niebezpiecznego – zadania. Początkowo wydaje się, że to pójście na łatwiznę, a scenariusz wymyślony został przez niedoświadczonego Mistrza Gry. I choć później wszystko się komplikuje (m.in. okazuje się, że cała intryga ma wiele wspólnego z historią twojej rodziny, stawką w grze jest obudzenie boga orków, na wszystko zaś nakłada się polityczny konflikt o władzę w Antaloor), to pierwsze wrażenie pozostaje w pamięci dość długo. Szkoda, bo co jak co, ale wymyślenie ciekawego scenariusza nic nie kosztuje i **w polskich grach, zwykle mocno ograniczonych budżetem, to, co kosztuje stosunkowo mało, powinno być dopracowane tip-top.**

Również **questy pojawiające się w pierwszych kilku godzinach rozgrywki trudno uznać za oryginalne** – przerobisz raczej cały kanon gatunku, począwszy od obrabowanych karawan i zaginionych patroli, a skończywszy na dostarczaniu tajnych dokumentów i porachunkach z nieuczciwymi nekromantami. Brakuje tylko oczyszczania piwnicy ze szczurów... **Na szczęście gra wciąga** (dlaczego – o tym za chwilę), **a w całym bogactwie zadań, które oferuje, trafia się kilka na**



## Śmierć to nie koniec

**Kiedy kierowana przez ciebie postać zginie, nie ponosi praktycznie żadnych negatywnych konsekwencji twojej nieuwagi czy brawury. Gdy jej energia spadnie do zera, ekran na chwilę ciemnieje, a po chwili świat Antaloor pojawia się ponownie – przenosisz się do najbliższej kapliczki bogini Maliel. Jeśli szybko wrócisz na miejsce zgonu, masz jeszcze szansę spotkać tych samych przeciwników, osłabionych wcześniejszym starciem – ty zaś jesteś już wyleczony. Śmierć bywa kłopotliwa tylko momentami: z niejasnych powodów czasem podczas tej „teleportacji" gubisz trzymaną w dłoni tarczę, zawsze jednak leży ona dokładnie tam, gdzie zginąłeś.**



*Pardon, chyba przyszedłem nie w porę...*

Nie czytałeś Don Kichota? Walka z wiatrakami jest z góry skazana na niepowodzenie.

Eee... Już o to pytałem? Którędy na Grunwald?

Klusem, skowyrny nosorożcu, klusem!

tyle ciekawych i nietypowych (np. quest o sklonowanym czarodzieju z okolic Clovelly), **że łatwiej przeboleć dziesiątki innych**, mniej oryginalnych przygód. A zresztą – który z wydanych w ostatnich latach erpegów (powiedzmy od Planescape: Torment) był naprawdę unikatowy?

**Twórcy Two Worlds nie mieli ambicji rewolucjonizowania gatunku, i to widać** – ich produkcja czerpie garściami z tego, co fani gier role-playing dobrze znają, nawet w takich kwestiach jak oprawa graficzna. Daję głowę, że niezbyt uważny obserwator mógłby mieć kłopoty z rozróżnieniem screenów (oczywiście odpowiednio „złapanych") z Two Worlds, Obliviona i Gothic 3. Do tych dwóch tytułów krakowskiej produkcji najbliżej, również jeśli chodzi o styl rozgrywki – tak bardzo, że w niemieckiej prasie gra zyskała przydomek „Gothlivion". Trafiony, i to bardzo, bo Two Worlds rzeczywiście plasuje się gdzieś pośrodku, jeśli chodzi o wygląd, zastosowane rozwiązania, rozmiar świata gry, a także – niestety! – liczbę mniejszych i większych bugów.

Jak wygląda rozgrywka? Główny bohater, najemnik z zawodu i zamiłowania, przemierza świat Antaloor, szukając sposobu na uratowanie siostry. **Kraina jest rozległa, ciągnie się od górzystej – jak zwykle – północy, aż po gorące, a nawet pustynne południe.** Mieści w sobie siedem dużych miast, kilkanaście mniejszych osad, kilkadziesiąt najróżniejszych „dungeonów" (głównie lochów i jaskiń) oraz setki postaci, z których całkiem pokaźna część ma do powiedzenia coś ciekawego (choć szkoda, że zwykli „przechodnie" mówią

**W niemieckiej prasie gra zyskała przydomek „Gothlivion". Trafiony – i to bardzo!**

## Jak pokonać każdego?

AKCJA

**System walki Two Worlds ma kilka rozwiązań pozwalających na drobne oszustwa. Oto jedno, które działa z niemal stuprocentową skutecznością. Ma tylko jeden wymóg – musisz znaleźć czar Freezing Wave. Dostępny jest on dość wcześnie, bo na drugim kręgu magii powietrza – nauczyciela znajdziesz w mieście Cathalon.**



*1 Działanie triku jest proste – rzucasz Freezing Wave, który zamraża wrogów dookoła. Ten czar kosztuje niewiele punktów many, a właściwie nie ma przeciwników na niego odpornych (jeden z tych elementów powinien zostać zmieniony, żeby nie było za łatwo).*



*2 Przeciwnicy zatrzymują się w miejscu na kilkanaście sekund, a ty możesz spokojnie ciachać ich mieczem – lub sprawdzić, czy na pewno wyprali bieliznę.*



*3 Czar można rzucać bez przeszkód co kilka sekund, by mieć pewność, że żaden z wrogów się nie poruszy – przypominam, że „kosztuje" niewiele, a mana automatycznie się regeneruje. Kamienny golem nie ma szans!*



*4 Praktycznie nie ma też przeciwników, którzy byliby na Freezing Wave odporni – a to oznacza, że byle lach może w ten sposób pokonać nawet smoka (i zrobić sobie pamiątkową fotkę). To prawdziwy test dla silnej woli – powstrzymywać się przed używaniem tak skutecznej sztuczki.*




## Multiplayer

Dużo mówiło się o trybie multiplayer Two Worlds, który w pewnym momencie znacznie powiększył się w stosunku do tego, co planowali na początku twórcy – w pierwotnej wersji miał umożliwiać wspólną zabawę ledwie ośmiu graczom jednocześnie, teraz serwery mają obsługiwać ich setki czy nawet tysiące. W multi wybrać można jeden z dwóch, niezależnych od siebie trybów rozgrywki: RPG, w którym wspólnie z zebraną w mieście/lobby drużyną (jak w Guild Wars) będziesz wykonywać różne questy, oraz Arena, poświęcona walkom PvP (między graczami). Najwięksi fani będą więc mieli przynajmniej trzy postacie – jedną z singla oraz dwie z multi. Twórcy obiecują też wydarzenia okolicznościowe, np. wyścigi koni. Sieciowe opcje Two Worlds trudno jednak na razie sprawdzić – przed premierą na serwerach nikogo prawie nie ma. Ale kiedy tryb ten ruszy, może zasłuży na osobną recenzję?

w tych samych miastach i wioskach zazwyczaj dokładnie to samo, tymi samymi słowami). Główny quest wysyła bohatera w niemal wszystkie zakątki Antaloor, ale to po to, byś po drodze sam mógł odkrywać poboczne zadania. Pod względem przygód dodatkowych Two Worlds, przynajmniej ilościowo, oferuje na oko więcej niż np. Gothic 3.

Gra studia Reality Pump to produkcja, w której dużo się walczy – praktycznie nie ma tu główkowania, rozwiązywania zagadek, jest za to sporo starć, zwykle z kilkoma przeciwnikami naraz (trochę w stylu Might & Magic, od VI do IX części). System walki jest intuicyjny – **lewy przycisk myszy to uderzenie, prawy to przypisana do niego zdolność specjalna lub czar, bloki są automatyczne** – i w podstawowej postaci dość prosty, co sprzyja radosnemu klikaniu a la hack'n'slash.

Finezji dodają opcje taktyczne (magia, zdolności postaci, unik aktywowany klawiszem [Q]), ale o ile pozostałe elementy gry są dobrze wyważone, to system walki pod tym względem daje duże pole do nadużyć – i to w obie strony. Najpierw o tym, jak oszukują przeciwnicy. Całkowicie absurdalna jest efektywność łuków, co – jak sądzę – wynika z tego, że w systemie rozwoju postaci jest kilka umiejętności znacznie podbijających skuteczność strzał i wrogowie najwyraźniej je znają. **Dzięki temu przez pierwsze 6-7 godzin gry zdarza się nagminnie, że łucznicy potrafią błyskawicznie zabić bohatera**, niezależnie od jego liczby punktów życia, pancerza i poziomu. Co gorsza, nie można im odpłacić pięknym za nadobne, bo naciągnięcie cięciwy trochę trwa. Ponieważ zwykle walczy się z grupami przeciwników, nie ma na takie ceregiele czasu – tymczasem wrogowie zatrzymują cię w miejscu kilkoma wojownikami uzbrojonymi w miecze lub topory, a dwóch z łukami spokojnie cofa się o kilka metrów i załatwia sprawę w sekundę.

Są jednak inne sposoby, by zdobyć przewagę nad łotrami i bestiami świata Antaloor. Pierwszy to umiejętne użycie uniku. Wciśnięcie klawisza [Q] momentalnie przerywa twój atak w połowie animacji (to ewidentnie błędna decyzja – lub niedopatrzenie – programistów) i powoduje odskok do tyłu. Jeśli walczysz z wolniejszym przeciwnikiem – a tacy zwykle są ci więksi, więc i groźniejsi – możesz bez trudu wychwycić moment, w którym zamierza się on do uderzenia, wykonać unik, a potem podejść krok do przodu i dalej ciachać mieczem. **W ten sposób nawet niedoświadczony bohater poradzi sobie z potwo-**

## Czary-mary

Two Worlds zawiera bardzo ciekawy system magii. Wszystkie dostępne bohaterowi czary można obejrzeć na ekranie, który pojawia się po wciśnięciu klawisza [F3].




Po lewej umieszczone są trzy zaklęcia podręczne, które pojawiają się na pasku u dołu ekranu w świecie gry, wystarczy jeden przycisk, by je „rzucić" – warto mieć tu magię ofensywną, leczniczą i np. czar Freezing Wave.

Po prawej znajdują się znalezione karty czarów, podzielone na pięć szkół – wodę, powietrze, ziemię, ogień i nekromancję.

Do każdego z czarów podręcznych można dodać maksymalnie dwa tzw. „boostery", specjalne karty zwiększające moc zaklęć.


Zastanawiasz się, po co ten pancerz? Spójrz na dziewczynę z poprzedniej rozkładówki!



*W takim momencie każdy bohater gry myśli: „Na bank dadzą tu jakiś drętwy podpis w stylu: Oto redakcja Clicka..."*



*A teraz zaśpiewajmy jakąś piosenkę stalkerów...*




**Elvira**
Postać z amerykańskiego horroru telewizyjnego „Movie Maccabre", a potem bohaterka gier przygodowych/RPG wydawanych na początku lat dziewięćdziesiątych.

**Kyra**
Siostra głównego bohatera Two Worlds, atrakcyjna na plakatach reklamowych i pudełku, w samej grze przypominająca raczej ukraińskiego boksera wagi piórkowej.

**rami (np. niedźwiedziami czy ghoulami), które powinny być dla niego za trudne.** Ta sztuczka nie zawsze jednak wychodzi (można się przecież zagapić), ale jest też inny trik, sprawdzający się niemal w 100% przypadków (patrz: ramka Akcja). Kolejny patent ułatwiający życie: wezwani przez gracza magią sprzymierzeńcy (np. demon) nigdy go nie zaatakują, a ich zabicie daje pewną liczbę punktów doświadczenia (mniejszą niż normalnie, ale jednak...).

Dużą przewagę nad monstrami pozwala też zdobyć dość nietypowy pomysł na kolekcjonowanie ekwipunku. **W Two Worlds każda postać może od razu, nawet na pierwszym poziomie doświadczenia, łączyć ze sobą takie same przedmioty.** Rodzajów mieczy jest co najmniej kilkanaście, ale jeśli znajdziesz dwa wyglądające identycznie, w ekranie ekwipunku możesz przeciągnąć jeden na drugi, w efekcie czego zostanie ci jeden oręż, ale o lepszych statystykach. Taką operację możesz powtarzać – instrukcja nie określa, czy jest jakiś limit, podczas gry na niego nie trafiłem. Biorąc pod uwagę liczbę różnych odmian broni i zbroi, system ten powinien być nagrodą dla szczęściarzy, którym uda się trafić dwa egzemplarze sprzętu tego samego rodzaju – tyle tylko, że na pewnych obszarach przeciwnikom zdarza się wyjątkowo często używać identycznego ekwipunku, co pozwala tanim kosztem złożyć nieproporcjonalnie mocne przedmioty (polecam szczególnej uwadze szable Varnów na pustyni Drak'ar – wybierz się tam w okolicach 20 poziomu doświadczenia – albo magiczne łuki ożywionych szkieletów).

**Nie ma tu główkowania, jest za to sporo starć, zwykle z kilkoma przeciwnikami naraz.**

**Jednak właśnie to rozwiązanie sprawia, że Two Worlds to tytuł, od którego po prostu nie sposób się oderwać.** Grający w komputerowe erpegi lubią zbierać przedmioty, cieszą się toporem, który dodaje o 5% więcej do siły niż ten używany dotychczas, a pomysł na łatwe ulepszanie elementów ekwipunku to spełnienie ich marzeń. Teraz każdy przeciwnik może dać im frajdę, jeśli tylko pozostawi po sobie broń, którą da się połączyć z obecną. Podobnie jak w Oblivionie, wrogowie awansują wraz z bohaterem na kolejne poziomy, co oznacza, że np. gromy (odpowiedniki goblinów) spotykane na początku gry są dużo słabsze niż te z późniejszych etapów. Rosną nie tylko statystyki przeciwników, lepszy staje się również ich ekwipunek, dlatego większość „dropów" to naprawdę smakowite kąski. To dlatego Two Worlds uzależnia tak mocno jak Diablo, gdzie zresztą graczy „przyklejało" do monitora dokładnie to samo. Ekipa Reality Pump odrobiła zadanie domowe i bardzo analitycznie przyjrzała się największym tytułom z gatunku RPG, a wyciągnięte wnioski umiejętnie wykorzystała w swojej produkcji.

Ocena Two Worlds ewoluowała wraz z czasem poświęconym rozgrywce. **Pierwszy kontakt sprawił, że myślałem o czwórce** – zdawało się, że to podróba Gothica, z banalną fabułą, jeszcze bardziej koślawą animacją walki i drewnianą mimiką postaci w trakcie rozmów (to rzuca się w oczy na początku). Potem finalna nota rosła – powoli, bo gra ma trochę bugów i rozwiązań nie do końca przetestowanych, ale takie niedoskonałości są cechą niemal wszystkich erpegów z jako tako otwartym światem gry (może za wyjątkiem serii Neverwinter Nights, przemyślanej od A do Z), **a mimo niedoróbek Two Worlds po prostu dobrze bawi.** Przez chwilę, maksymalnie wkręcony w ciachanie na lewo i prawo oraz zbieranie przedmiotów, myślałem nawet o piątce z plusem (choćby za ścieżkę dźwiękową i grafikę – poza animacją pływania i brodzenia w wodzie), ale udało mi się jakoś opanować (ech, doświadczenie w branży wygrywa z młodzieńczym entuzjazmem...). Jedno jest pewne: fanów Gothic 3 i Obliviona czeka pod postacią Two Worlds prawdziwie królewska uczta; przepyszny, odpowiednio wysmażony stek. A raczej wiejski, weselny schabowy lub pieczony udziec z dzika, bo to przecież rodzima produkcja. Mniam!

### Two Worlds

| | |
|---|---|
| **Producent:** Reality Pump | **Dystrybutor PL:** TopWare |
| http://www.2-worlds.com/ | |
| cena 99,00 | **Multiplayer:** tak |
| | **Gatunek:** RPG |
| **Wymagania:** procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika min. GeForce 6 lub Radeon X, Windows XP/Vista | |
| + | ogromny świat gry • wciąga jak Diablo • fantastyczna ścieżka dźwiękowa • rodzima produkcja nie gorsza od Gothic 3 i Obliviona! • darmowy multiplayer a la MMORPG... |
| – | ...tyle że jeszcze nie działa • trochę mniejszych niedoróbek • brak wyważenia systemu walki, który pozwala na oszustwa • powtarzające się zbyt często wypowiedzi mieszkańców Antaloor |

Ambitna polska produkcja, którą można oceniać bez taryfy ulgowej. Mimo kilku wpadek – bardzo grywalna. Polecamy!

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 5- |
| GRAFIKA | 5 |
| DŹWIĘK | 5+ |
| OCENA | 5- |

Autor: Foch77

Zaplątany.

**Tam-ta-dam, ta-ta-ta-dam, tam-ta-ta-dam, ta-tam--ta-dam. Znasz tę melodię? Tak, to ja, Spider-Man, twój przyjaciel z sąsiedztwa!**



# SPIDER-MAN 3 THE GAME

To się już chyba nie zmieni do końca świata – **co roku przed wakacjami trafiać będą do kin kolejne części „Piratów z Karaibów" i „Człowieka-Pająka".** Oba filmy odniosły ogromny, a przy tym, jak się zdaje, nieco niespodziewany sukces komercyjny i hollywoodzkie studia inwestują w te produkcje, licząc na dalsze zyski. Idzie za tym cała machina promocyjna, a jej częścią są oczywiście również gry komputerowe.

A te z Pajączkiem mogły się podobać. Spider-Man 2 (w wersji dostępnej tylko na konsolach) i wydany również na PC Ultimate Spider-Man zgrabnie wykorzystywały schemat rozgrywki znany z serii GTA (duże miasto, po którym można się swobodnie przemieszczać, plus konkretne misje powiązane z fabułą) i w rozsądny sposób obdarzały gracza supermocami superbohatera, nie czyniąc go jednak niepokonanym. **Spider-Man 3 jest na pierwszy rzut oka logiczną kontynuacją wcześniejszych gier, ale bawi dużo mniej.** I właściwie trudno tak naprawdę powiedzieć dlaczego...

**Nowa produkcja z Człowiekiem-Pająkiem skonstruowana jest podobnie jak poprzednie.** Gra toczy się w wirtualnym Nowym Jorku, po którym Spider-Man porusza się przede wszystkim szybując na pajęczynie. To wciąż sprawia dużą frajdę, teraz być może nawet największą, bo dzięki grafice powstałej z myślą o konsolach nowej generacji NYC wygląda imponująco. Całe miasto utrzymane jest w modnej ostatnio (patrz choćby: GTA IV) przygaszonej kolorystyce, bazującej głównie na brązach i beżach, budynki pną się do góry ścianami przyozdobionymi reklamami, po ulicach dość gęsto jeżdżą samochody i spacerują ludzie. Wygląda to nieźle, jedyne, co może budzić zastrzeżenia, to fakt, że w takiej oprawie Spider-Man całkowicie odchodzi od swoich komiksowych korzeni – dla największych fanów rysunkowych historii nie do pobicia pozostanie więc Ultimate Spider-Man.

Fruwanie miła rzecz, ale nie ono jest celem gry. Na mapie Nowego Jorku pojawiają się misje, które musisz wykonać, żeby pchnąć akcję do przodu. I choć poza nimi można trafić na przypadkowego obywatela w potrzebie lub zabawić się w szukanie ukrytych (zwykle wysoko) znajdziek, podejrzewam, że to jednak na głównych questach się skoncentrujesz. Po prostu podsuwane ci są one jak na dłoni – **na mapie wybierasz misję, w świecie gry pojawia się duży znacznik wskazujący kierunek i odległość. Chwila lotu i już jesteś na miejscu.** Aż grzech nie skorzystać.



Goblin z baśki leje Pająka. Panie, do czego to doszło...

Same misje składają się zwykle z kilku fragmentów różniących się stylem rozgrywki. Poza szybowaniem na pajęczynie (bywa, że na czas) i bijatyką z kilkoma łotrami, często pojawiają się w nich także interaktywne animacje (musisz wcisnąć odpowiedni klawisz we właściwym momencie – jak w Resident Evil 4) lub proste łamigłówki logiczne (rozbrajanie bomby). To zróżnicowanie, o dziwo, szkodzi – **misje i ich poszczególne części za bardzo do siebie nie pasują i sprawiają wrażenie chaotycznego zbioru minigierek**, tym bardziej że filmiki przed kolejnymi zadaniami nie zawsze do końca wyjaśniają, co i dlaczego trzeba zrobić.

**Niby wszystko jest na miejscu, ale całość po prostu się nie klei. Zabrakło pajęczej sieci?**

Chaotyczny jest również system walki. Pajączek może korzystać z dwóch uderzeń (słabego i silnego), a także z sieci – za każde odpowiada inny klawisz/przycisk pada. Różne ich kombinacje skutkują różnymi ciosami, od czasu do czasu można też użyć ataków specjalnych (gdy wypełni się odpowiedni wskaźnik), ale **w trakcie bijatyk wszystko dzieje się tak szybko, że praktycznie nie sposób nad tym zapanować.** No, może ośmiolatek by potrafił, ale ty masz chyba trochę więcej na karku, prawda?

**Szkoda, że nie jest to lepsza gra.** Ma bardzo dobrą oprawę, fabułę co prawda chaotyczną, ale trochę inną niż scenariusz filmu, dzięki czemu pojawia się tu wiele więcej superłotrów niż na kinowym ekranie (m.in. Rhino i Scorpion), i co najmniej kilka niezłych misji (choćby New Goblin). Niby wszystko jest na miejscu, ale całość po prostu się nie klei. Zabrakło pajęczej sieci?

Jesteś moją Number One!

Po zakończeniu trylogii „Matrix" Neo otworzył szkółkę skoków dla superbohaterów.



## Spider-Man 3

| | |
|---|---|
| **Producent:** Beenox | **Dystrybutor PL:** LEM |
| http://www.sm3thegame.com/ | |
| cena 79,00 | **Multiplayer:** brak |
| | **Gatunek:** akcja |

**Wymagania:** procesor 2,8 GHz, 1 GB RAM, grafika 256 MB z shaderami 3.0, Windows 2000/XP/Vista

(+) nawet niezła grafika • fruwanie między budynkami sprawia niemałą przyjemność • masz okazję skopać tyłki kilku znanym z komiksu superłotrom • dużo poukrywanych bonusów

(–) średnio grywalna, nie budzi żadnych prawdziwych emocji • chaotyczna fabuła

Jeśli masz pajęczy zmysł, na pewno ostrzeże cię on przed tą produkcją – niby wszystko jest na miejscu, ale całość zwyczajnie nie bawi.

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 3+ |
| GRAFIKA | 5- |
| DŹWIĘK | 4 |
| OCENA | 4- |

Autor: Foch77




- Długo oczekiwana gra cRPG, w której główną bronią jest magia,
- nauka odpowiednich czarów wpływa na wygląd bohatera,
- dobro lub zło - sam decydujesz po której stronie staniesz,
- niespotykana do tej pory ilość questów i zadań pobocznych,
- dopracowana grafika i wciągająca fabuła,
- rozbudowany system gry wieloosobowej,
- polska wersja językowa.

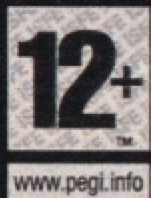
Już w czerwcu!

DAWN OF MAGIC

**„Nadszedł godny następca Diablo! Dużo magii, wartka akcja i rozwinięta fabuła. No i tryb gry online. Czego chcieć więcej od dobrego cRPG?"**

**www.gry.wp.pl**

HTTP://DOM.DEEPSILVER.COM









KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37



DEEP SILVER

SKY FALLEN

**Kapitan Sparrow wraca na ekrany z nową przygodą, ale gra zdaje się nieco spóźniona. Dlaczego?**

*Znów usłyszysz głos Deppa – Johnny jak zwykle stanął na wysokości zadania.*

# Piraci z Karaibów: Na krańcu świata



*Ahoj, coś ci się do pyska przyczepiło!*



*Khem, khem... Tak, to naprawdę najwyższe detale.*





*Pić i grać w pokera z „pięknymi" damami – ot, życie pirata.*

Powodów takiego stanu rzeczy jest kilka. Jeśli liczysz, że dzięki zagraniu zaoszczędzisz na bilecie do kina, nieco się zawiedziesz – **historia opowiedziana w najnowszej produkcji Eurocomu oparta jest przede wszystkim na drugiej części „Piratów...",** trójka potraktowana jest bardziej „po łebkach". Może to i dobrze – dzięki temu wciąż czeka cię kilka niespodzianek przed wielkim ekranem, a satysfakcja z własnoręcznego kierowania Sparrowem, Turnerem oraz Swann dla fanów filmu jest nie do przecenienia.

Niestety tylko oni będą mogli spojrzeć na tę grę bezkrytycznie, większość graczy już nie będzie tak zadowolona. Co prawda **Na krańcu świata to i tak gigantyczny postęp w stosunku do poprzedniej gry** z karaibskimi piratami w roli głównej, ale wciąż nie jest to pełnoprawny tytuł, który byłby się w stanie wybronić, gdyby nie znakomita licencja filmowa.

Reguły zabawy są tak proste, że poradzi sobie z nimi nawet kilkuletni szkrab. **Gra polega na chodzeniu od lokacji do lokacji oraz walce na szpady z dziesiątkami przeciwników.** Po drodze oczywiście zbierasz znajdźki – lecznicze kurczaki, noże do rzucania, bomby, a także pieniądze i wisiorki, dzięki którym możesz odblokować bonusy bądź też wziąć się za hazard.

Autorzy postanowili nieco urozmaicić swoją grę, więc gdzieniegdzie stajesz przed pokusą postawienia swoich pieniędzy i zagrania w kości lub specyficzną odmianę pokera. Te **minigierki są nawet fajne za pierwszym i drugim razem**, jednak dłużej przy stole nie usiedzisz, zwłaszcza gdy czeka wielka przygoda oraz niezły tłum piratów czy straży do poszatkowania.

Trzeba przyznać, że w przeciwieństwie do poprzedniej części **walki są naprawdę przyjemne i momentami nawet efektowne.** Do dyspozycji masz trzy przyciski służące do ataku (słaby, mocny i chwytanie), jeden do interakcji (czasem się przydaje w pojedynkach z bossami, gdyż możesz wykorzystać przeciw nim jakieś elementy otoczenia) oraz – ostatni, ale w sumie najważniejszy – blok.

To właśnie parowanie ciosów sprawia, że starcia wyglądają tak dobrze. Gdy przytrzymujesz odpowiedni klawisz, sterowana przez ciebie postać (niestety **nie ma żadnej różnicy między poszczególnymi bohaterami** – każdy wyposażony jest w dokładnie ten sam zestaw ruchów) jest całkowicie bezpieczna, nawet jeśli walczysz z kilkoma wrogami jednocześnie. Dzieje się tak dlatego, że blok nie tylko odbija ciosy, ale również pozwala omijać szarże poprzez automatyczne uniki. W kilku lokacjach jest to bardzo praktyczne, gdyż można pokonać przeciwnika bez zadania mu choćby jednego ciosu (bo ten np. spadnie ze skarpy albo zostanie zabity przez swojego kompana).

> **Nie jest to pełnoprawny tytuł, który byłby się w stanie wybronić, gdyby nie znakomita licencja filmowa.**

Żeby nie było zbyt łatwo, możliwość korzystania z najpotrzebniejszego przycisku jest ograniczona – co jakiś czas trzeba go puścić i wyprowadzić jakieś kombo, w przeciwnym razie przestaje on działać. Przy okazji – **liczba przeróżnych ataków jest tu całkiem spora**, a kolejne odblokowywane są w miarę postępów w grze. Jeśli masz dobrego pada, bez problemu wszystkie opanujesz, dzięki czemu walka toczyć się będzie płynnie i satysfakcjonująco.

Na początku wspomniałem, że gra jest spóźniona – i nie chodziło mi niestety tylko o fabułę. **Największą bolączką Na krańcu świata jest bowiem grafika, która jest po prostu nieciekawa i bardzo umowna.** Dość powiedzieć, że nie można wybrać rozdzielczości wyższej niż 1024 x 768 – posiadacze monitorów LCD są więc skazani na skalowany obraz. Do tego lokacje są małe, zawsze sztucznie ograniczane, wszystko działa na skryptach, a możliwość wykorzystania otoczenia w pojedynkach pojawia się tylko tam, gdzie przewidzieli to autorzy.

Czy warto? Za stówę – w życiu, **szkoda takiej kasy jak na grę na maksymalnie kilka godzin.** Jeśli jednak darzysz Johnny'ego Deppa szczególnie dużą sympatią – możesz się tym tytułem zainteresować.

Autor: Che



## Piraci z Karaibów: Na krańcu świata

**Producent:** Eurocom/Disney
**Dystrybutor PL:** CD Projekt

http://disney.go.com/disneypictures/pirates/

cena 99,90

**Multiplayer:** brak

**Gatunek:** zręcznościowa

**Wymagania:** procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

fajnie wyglądające walki • sporo kombosów • dobra muzyka • minigry

krótka • zróżnicowanie rozgrywki jest tylko pozorne • grafika

Nie masz jeszcze dość kapitana Jacka Sparrowa? Jeśli nie, śmiało idź za nim na kraniec świata.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 5-
OCENA 4-

# DreamWorks SHReK the THiRD

**Minęły już trzy lata od ostatniego spotkania, czas więc najwyższy na pojawienie się kolejnego Shreka. O, już jest!**

Jak zwykle wczłapał mało zgrabnie, za to zajął swoją postacią maksymalnie dużą przestrzeń – **najnowsza gra z jego udziałem pojawiła się na sześciu platformach.** W tym oczywiście na PeCecie, na którym to miałem przyjemność wcielić się w kilka postaci znanych doskonale z wielkiego ekranu. I w sumie nie żałuję tych kilku godzin spędzonych z grą.

No, może tylko szkoda mi tego, że **wcześniej nie dane mi było zobaczyć filmu – po przejściu gry już mniej więcej wiem, jaka jest jego fabuła.** Ty jednak jesteś w lepszej sytuacji: gdy czytasz te słowa, premiera najnowszej części „Shreka" zbliża się wielkimi krokami, więc możesz się wstrzymać z rozpoczęciem zabawy do wizyty w kinie. Czy jest na co czekać?

Jeśli masz ochotę wcielić się w Shreka, Osła, Kota w butach, Fionę czy (nowe postacie!) Śpiącą Królewnę i Artiego (kuzyna Fiony, którego na tron chce wsadzić znany ogr) – innej możliwości nie masz, musisz kupić, instalować i cieszyć się tą **radosną, szybką, ale i krótką platformówką.** Nie masz co liczyć na długą i szczególnie głęboką rozgrywkę. Owszem, w każdym etapie poza koniecznością wykonania głównego zlecenia jest jeszcze kilka pomniejszych questów, polegających głównie na szukaniu bonusów, jednak nawet przy bardzo starannym przechodzeniu lokacji, zbieraniu wszystkich monet i pokonywaniu każdego wroga zabawy nie starczy ci na dłużej niż 4, maksymalnie 6 godzin.

Jeśli jednak chcesz grać na czas, tu też są spore możliwości. SHReK the THiRD (nie pytaj, dlaczego ten tytuł tak wygląda – tak sobie wymyślili autorzy) nie wymaga bowiem, byś pokonywał wszystkie stojące na drodze przeszkody. Większość przeciwników (poza tymi ważniejszymi) możesz po prostu przeskoczyć i biec do kolejnej lokacji, najczęściej w ogóle nie będziesz ścigany. A jeśli już, to tylko przez kilkanaście metrów.

Gdy już przejdziesz główny tryb na wszystkie sposoby, gra wciąż ma kilka rzeczy do zaoferowania. **Poza możliwością powrócenia do każdego poziomu możesz też wybrać się do sklepu po jakieś bajery** – nowe stroje dla postaci, poziomy trudności itp. Na największą uwagę zasługuje jednak co innego – tryb multiplayer. Nie jest to, jak w większości tego typu gier, zwykły co-op, ale minigry do zabawy w kilka osób. Całkiem sympatyczne – sprawiają, że żywot tytułu się nieco wydłuża.

**Nie masz co liczyć na długą i szczególnie głęboką zabawę.**

Tak czy inaczej jednak **nie ma się co oszukiwać – SHReK the THiRD to gra na raz.** Będzie bawiła tak długo, jak długo będziesz pamiętał film i podśmiewywał się z kilku mniej lub bardziej udanych żarcików. I to jest największa wada, bo już nie ma co pisać o typowych bolączkach trójwymiarowych platformówek, jak choćby czasem irytująca praca kamery czy nieinteligentni przeciwnicy.

Z technicznego punktu widzenia SHReK wykonany został bez większego polotu, ale zgodnie ze standardem, do jakiego przyzwyczaiły nas gry bazujące na filmach. Co prawda **autorzy silili się na umieszczenie tu jakichś shaderów, ale wspaniałej grafiki czy superfajnych animacji nie znajdziesz.**

Równie istotne jak oprawa wizualna jest w przypadku tego tytułu udźwiękowienie. Muzyczka to standard, ale już głosy są całkiem niezłe. W recenzowanej przez nas wersji angielskiej nie są co prawda oryginalne (Murphy, Banderas i Myers to chyba za drogie gwiazdy), ale dobrano na tyle wierne pierwowzorom, że momentami sam się zastanawiałem, czy to jednak nie autentyki. **Najważniejsze jest jednak to, że polski dystrybutor wyda grę w pełni zlokalizowaną,** więc na pewno usłyszysz Stuhra, a być może też Zamachowskiego i Malajkata!



*Są takie chwile w życiu ogra, że najchętniej zaszyłby się w dalekim bagnie...*

*Znów zarobiłem kilka milionów w jeden weekend. Fajowo, nie?*




*Ośle! Ile razy mam powtarzać, że ogry są jak risotto z majonezem!*

*Skacz, skacz! Jak Adam Małysz!*



## SHReK the THiRD

**Producent:** 7 Studios
**Dystrybutor PL:** LEM
http://www.shrekthethirdgame.com/

cena ---
**Multiplayer:** tak
**Gatunek:** zręcznościowa

**Wymagania:** procesor 800 MHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB


dużo bonusów • całkiem dowcipna • fajne animacje między etapami • minigry


praca kamery • typowa filmówka – zagrasz przy okazji premiery, a potem zapomnisz

Trzecia gra ze Shrekiem trzyma poziom poprzednich. Do filmów się jednak nie umywa.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4+
OCENA 4

Autor: Che

# KOLOROWE TAPETY NR 7428




WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271N65**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271N65**).

**WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!**

# GRY JAVA NR 7928




**UWAGA:** PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458N65**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

**ABY POBRAĆ GRĘ:** WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458N65**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP,Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458N65**).

# FILMY VIDEO NR 7428




WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004N65**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004N65**)

# ODGŁOSY 7428

**(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Dlaczego nikt mnie nie chce odebrać (M) | TT2248344N65 | Odbieraj tą komórkę! (M) | TT2976802N65 |
| Dzwoni debil, dzwoni debil... (M) | TT2248348N65 | Odbierz, moje Słoneczko (M) | TT2760705N65 |
| Halo! Dzwoni do ciebie twoja stara (M) | TT2674140N65 | Siekiera, motyka, ... sms! (M) | TT2677296N65 |
| Halo! To ja, Twój telefon! (M) | TT2248360N65 | SMSik jest! Ale jazda! (M) | TT2677323N65 |
| Hej, to ja! Wyjmij mnie z tej kieszeni (K) | TT2304324N65 | Uwaga! Nadchodzi.....jest sms! (M) | TT2872426N65 |
| Koteczku, dzwoni Twoja Kicia (K) | TT2760724N65 | Whassup!!! (M) | TT2674208N65 |
| No! Halo! To ja, ten no, ten... Telefon (M) | TT2525465N65 | Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M) | TT2872438N65 |

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT2248360N65**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT2248360N65**).

# ANIMACJE NR 7428




WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN2328802N65**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN2328802N65**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

## DARMOWE KATALOGI!!!

WYŚLIJ SMS NA NUMER **2800** A W TREŚCI WPISZ:
**K1** - GRY JAVA **K3** - TAPETY **K5** - DZWONKI
**K13** - TELEDYSKI **KATALOG** - OGÓLNY
OPŁATA JAK ZA ZWYKŁY SMS W TWOJEJ SIECI




CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT). SMS to 2 PLN (2,44 z VAT)

**ZNACZENIE IMION**
Dowiedz się czy Ty i Twój partner pasujecie do siebie? Wyślij sms o treści **IMIONA** na numer **7254**, a sprawdzimy to dla Ciebie. Poznaj swoje szanse!

**WALKA Z NAŁOGIEM**
Masz problem z paleniem, albo innym nałogiem? Daj sobie pomóc! Wyślij sms **RZUCAM** na nr **7254**. Nasz bioenergoterapeuta pomoże Ci!

**PRYWATNE KONTAKTY**
Prywatne kontakty towarzyskie i matrymonialnez Twojej okolicy? Tak! Napisz sms z kodem pocztowym ze swojego miasta na nr **7254**, np. sms o treści **05-092**

**Do każdego pobranego dzwonka REAL i POLI otrzymasz MMS-a z tekstem piosenki! GRATIS!!!**

# DZWONKI

| | | REAL 7428 | POLI 7428 | MONO 7228 |
|---|---|---|---|---|
| TOP | Akon & Eminem, Smack That | RM3172937N65 | PT3096359N65 | T3097237N65 |
| | Akon, Don`t Matter | RM3254307N65 | PT3252526N65 | T3252538N65 |
| | Alchemist Project, Krishna | RM3171982N65 | PT3201266N65 | T3201263N65 |
| | Bum, Kanikuły | RM3239353N65 | PT3183259N65 | T3024552N65 |
| | East Clubbers, Sextasy | RM3025122N65 | PT3025116N65 | T3025117N65 |
| | Gosia Andrzejewicz, Lustro | RM3211729N65 | PT3212576N65 | T3212578N65 |
| | Infernal, I Won't Be Crying | RM3257178N65 | PT3256967N65 | T3257169N65 |
| | Mezo & Kasia Wilk, Sacrum | RM3024550N65 | PT3024549N65 | T2505391N65 |
| | Mika, Relax, Take It Easy | RM3172941N65 | PT3140465N65 | T3141538N65 |
| | Nelly Furtado, Say it right | RM3247302N65 | PT3205726N65 | T3205725N65 |
| HITY | Botten Anna | RM3045393N65 | PT3042709N65 | T3042711N65 |
| | Boys, Jesteś Szalona | RM2293620N65 | PT1483774N65 | T1483743N65 |
| | Dota | RM3172935N65 | PT3122326N65 | T3122329N65 |
| | Fergie, Glamourous | RM3247298N65 | PT3225975N65 | T3226552N65 |
| | Grupa Operacyjna, Bądź Sobą | RM3231687N65 | PT3251233N65 | T3251321N65 |
| | Holly Dolly, Dolly song | RM3004698N65 | PT2994757N65 | T2996265N65 |
| | John Marks, Carnival | RM3231688N65 | PT3232465N65 | T3232640N65 |
| | Kalwi & Remi, Made in USA | RM3231690N65 | PT3251234N65 | T3251322N65 |
| | Mezo & Kasia Wilk, Mamy siebie | RM3211726N65 | PT3223765N65 | T3223917N65 |
| | Nelly Furtado, Explode | RM3214583N65 | PT3232471N65 | T3232632N65 |
| | Pakito, Living On Video | RM2937857N65 | PT2927468N65 | T2927600N65 |
| | Piotr Rubik, Psalm dla Ciebie | RM3075186N65 | PT3050102N65 | T3050103N65 |
| POP POLSKI | Boys, Łobuz | RM3230266N65 | PT3251227N65 | T3251307N65 |
| | Doniu, Liber, Najszybszy w mieście | RM3231686N65 | PT3251232N65 | T3252556N65 |
| | Lerek feat. Nowator, Mogę Ci dać | RM3227491N65 | PT3223922N65 | T3223916N65 |
| | Liber, Czysta gra | RM3211723N65 | PT3232470N65 | T3233351N65 |
| | Liber/Doniu, Dzień dobry Polsko | RM3155957N65 | PT3155949N65 | T3155954N65 |
| | Miał być ślub | — | PT3203860N65 | T3203859N65 |
| | Piotr Rubik, Niech mówią, że … | RM3001253N65 | PT2505237N65 | T3183266N65 |
| | Weekend, Na Fali | RM3230271N65 | PT3258291N65 | T3258353N65 |
| POP ZAGRANICZNY | Beautiful Liar | RM3265712N65 | PT3258287N65 | T3258327N65 |
| | Boogie 2 Nite | — | PT3258288N65 | T3258329N65 |
| | Cascada, Miracle | RM3218606N65 | PT3252525N65 | T3252536N65 |
| | DJ Tiesto, Adagio For Strings | RM3252579N65 | PT2255564N65 | T2257175N65 |
| | Kaiser Chiefs, Ruby | RM3197235N65 | PT3225996N65 | T3226574N65 |
| | Mika, Grace Kelly | RM3252561N65 | PT3252530N65 | T3252541N65 |
| | Milk Inc, Run | RM3251930N65 | PT3252529N65 | T3252539N65 |
| | Teo and Tea | — | PT3256972N65 | T3257167N65 |
| | Timbaland, N.Furtado, Give it to me | RM3248937N65 | PT3251244N65 | T3251324N65 |
| | Tokio Hotel, Spring Nicht | RM3254299N65 | PT3253413N65 | T3254134N65 |
| | Whot goes around | — | PT3225969N65 | T3226549N65 |
| BAJKI | Kreskówka: Gumisie | — | PT749615N65 | T1196824N65 |
| | Kreskówka: Sąsiedzi | — | PT1907127N65 | T1908169N65 |
| | Kreskówka: Smerfy | — | PT1553231N65 | T1336274N65 |
| | Wyginam Śmiało Ciało | RM2559677N65 | PT2410472N65 | T2410478N65 |

**JAK POBRAĆ DZWONEK:**

**ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128**

**REAL MUSIC**: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677N65**).

**POLIFONICZNY**: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472N65**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100)** ZAMIAST **"PT"** WPISZ **"SA"** (NP. **SA2410472N65**).

**MONOFONICZNY**: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA **NOKII**, **SENDO**, **MITSUBISHI**, **SAMSUNGA**, **SONY ERICSSONA** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662N65**), DLA **SIEMENS**, **BENQ-SIEMENS** ZAMIAST "T" WPISZ **"J"** (NP. **J1213662N65**), DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "T" WPISZ **"H"** (NP. **H1213662N65**), DLA **SAGEMA** ZAMIAST "T" WPISZ **"GM"** (NP. **GM1213662N65**).

ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452N65**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

**AQQ** SPRAWDŹ **DARMOWY KOMUNIKATOR**!!! WEJDŹ NA STRONĘ **WWW.AQQ.EU**

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT).

# WapSter.pl® WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

# LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

**W dalekiej przeszłości, roku Pańskiego 1996 Lara Croft przyszła na świat. 11 lat później pani archeolog wraca do pierwszego Tomb Raidera. Czy warto udać się w tę podróż razem z nią?**

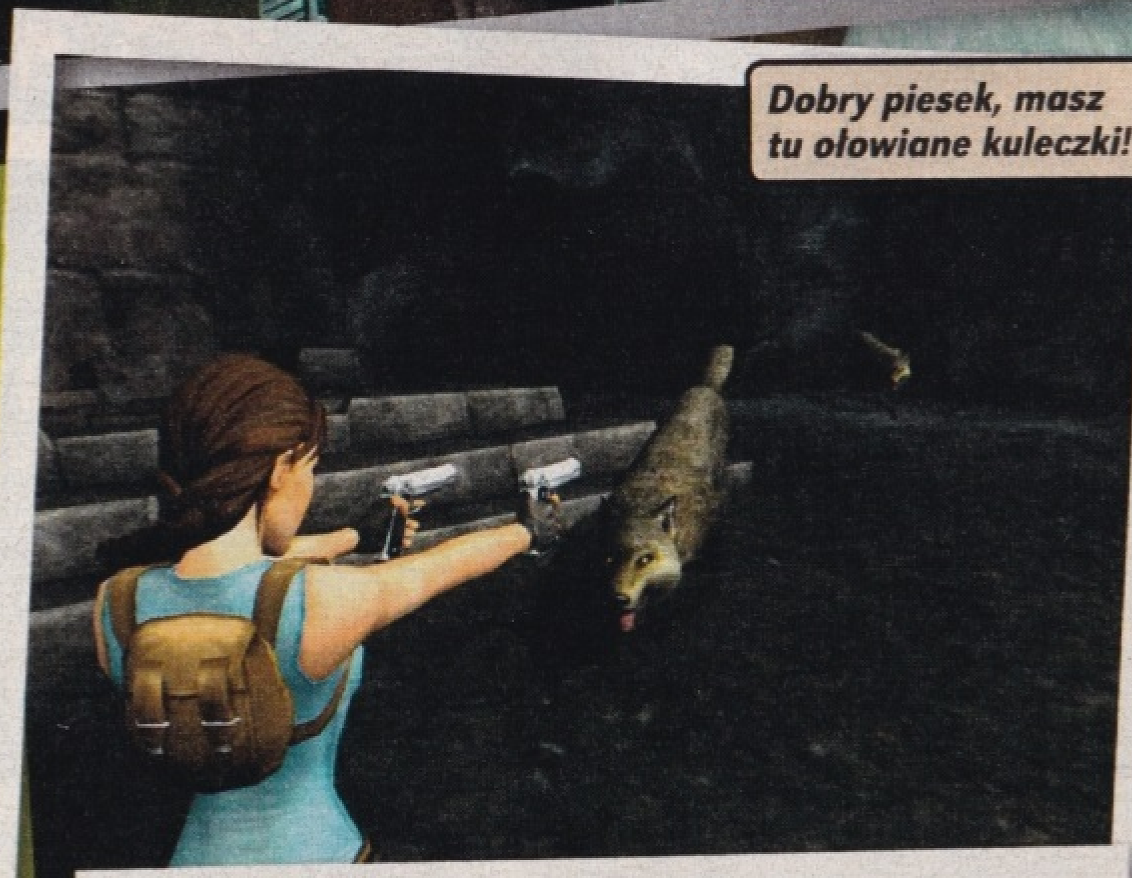
Podobno firma Eidos dostawała tony listów z prośbą o przerobienie pierwszego, oryginalnego TR na współczesną wersję, z obsługą wszystkich wodotrysków graficznych, poprawionym storyline i jeszcze ładniejszym biustem bohaterki. Właściwie też czekałem na Anniversary, bo zmiany poczynione w TR: Legenda bardzo mi się spodobały. Przede wszystkim znacznie mniejszy nacisk położono tam na elementy zręcznościowych łamigłówek w rodzaju: wejdź na tę półeczkę, złap dziesięć lin, przeskocz przez osiem słupków i dwa razy stań na głowie. Jedenaście lat temu, kiedy Tomb Raider: Atlantean Scion rozpychał się na moim starożytnym P90, 16 MB RAM, Windows 95, to było nawet fajne, kolejne części sprawiały jednak, że tego typu zabawa powtarzana w nieskończoność po prostu nużyła.

Spodziewałem się, że powrót do jaskiń Peru, świątyń Rzymu i samej Atlantydy będzie właśnie nawiązaniem do fabuły pierwszego TR, w mniejszym stopniu zaś do historycznego sposobu gry. Niestety, Tomb Raider: Anniversary to nie tylko stare miejsca i historia, ale również ta sama niekończąca się układanka z półek, gzymsów, lin i kładek. **Dynamiczne fragmenty, gdzie pistolety rozgrzewały się do czerwoności, a adrenalina wrzała w żyłach, znacznie ograniczono. To boli.** Mam z tym pewien problem. Jak dla mnie to minus, który zniechęca do zabawy, rozumiem jednak, że zapewne oczekiwania wielu graczy zostaną spełnione. Być może właśnie przewaga elementów zręcznościowych łamigłówek jest tym, co w Tomb Raiderze było dla ciebie zawsze najfajniejsze.

**Wizualnie gra rzeczywiście prezentuje się bardzo dobrze – aż się boję pomyśleć, co to będzie, jak pojawi się kolejny Tomb Raider, na nowym silniku i z nowymi silikonami.** Do plusów należy na pewno zaliczyć wykorzystany już w TR: Legenda bardzo dobry system kamer, świetne animacje Lary oraz wstawki filmowe na enginie gry. Nie zabrakło też nowych efektów, jak na przykład rozmazanie ekranu, kiedy akcja nabiera tempa.

W Anniversary dostaliśmy cztery etapy z jedynki: Peru, Grecję, Egipt oraz Zagubione Miasto (Lost City). Oczywiście zostały one przekonstruowane i ulepszone, więc **oko nie zgrzyta na ostrych kantach pikselozy**, jak to było w przeszłości. **Dzięki nowoczesnej technologii zwiększyły się też rozmiary lokacji.** Widać to szczególnie w Egipcie, gdzie trafiasz do potężnych kazamat, w których bez problemu zmieściłaby się cała piramida Cheopsa i jeszcze pół Sfinksa na dokładkę. Największe wrażenie w stosunku do pierwowzoru robi oczywiście nagromadzenie szczegółów, jakiego w zabytkowym TR po prostu nie było. Jeśli zastanawiasz się, o czym mówię, to ponownie odsyłam do etapu egipskiego, gdzie można podziwiać nie tylko wyniosłe budowle faraonów, ale również masę ornamentów, płaskorzeźb itd., które sprawią, że poczujesz się jak na wycieczce w kairskim muzeum.

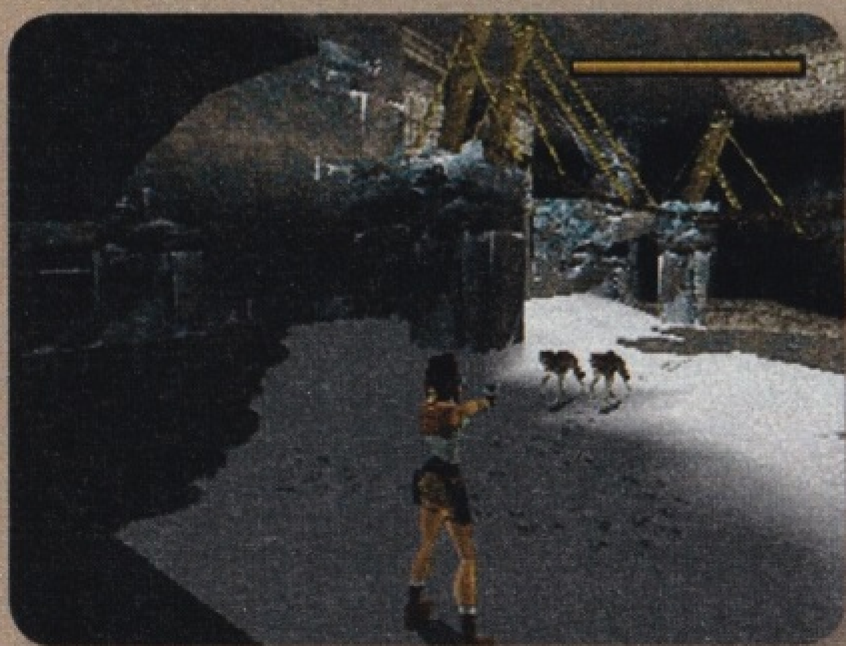
To oczywiście nie wszystko. **Lara zawsze znana była z gibkości, ale w tej chwili mogłaby spokojnie konkurować z mistrzami z klasztoru Shaolin. W TR:A potrafi jeszcze więcej, np. biegać po ścianach czy skakać po szczytach słupów.** Fajnie, pięknie, ale oznacza to również wiele nowych etapów, gdzie te sztuczki trzeba uskuteczniać – co bywa bardzo trudne. Nie mówię o trudności wynikającej z konstrukcji zadania – bo to oczywiste, że trzeba się wysilić, na tym przecież polega zabawa. Chodzi o system punktów zapisu, który sprawia pewne problemy. Zazwyczaj działa on


Dobry piesek, masz tu ołowiane kuleczki!


Czyżby ktoś mnie przeniósł do wnętrza budzika?!


Mówią, że bieg to zdrowie. Przekonamy się!

## Jak to się wszystko zaczęło...



Pierwsza linijka kodu Tomb Raidera została napisana w 1993 roku, a prace nad całością ukończono dopiero trzy lata później. Początkowo TR wylądował na zestawie Saturna. **Za ojca Lary można uznać Toby'ego Garda – głównego projektanta i animatora, twórcę oryginalnej fabuły gry.** Co ciekawe, żeńska wersja Indiany Jonesa nie była zamierzeniem Garda. Pierwotnie panna Croft miała być rodzajem psychotycznego żołnierza („Universal Soldier"?). Całe szczęście, że ostatecznie zrezygnowano z połączenia Robocopa z Terminatorem na rzecz bardziej „kobiecej" postaci.

Za moment narodzin nowej ikony popkultury uważa się artykuł w prestiżowej, czołowej gazecie w Anglii „The Financial Times" (dotyczył on stanu finansowego koncernu Eidos). Lara Croft znalazła się na pierwszej stronie jako materiał ilustracyjny.

*Jak zwykle piękna, świeża i gotowa do akcji. Strzeżcie się, niedźwiadki!*

dobrze, po każdym trudniejszym fragmencie gry automatycznie sejwując. Niektóre etapy są jednak bardzo długie, a może się zdarzyć, że Lara przypadkowo spadnie ze skały, której zdobycie było uwieńczeniem półgodzinnego skakania, pełzania i pływania. Jeśli bohaterka się zabije, wszystko jest wbrew pozorom OK, bowiem wracasz do ostatniego zapisu. Jeżeli jednak przeżyje, nie załadujesz ostatniego checkpointa, tylko ten, który rozpoczynał cały trudny odcinek. Wielkie dzięki za taki bonus.

Warto dodać, że Lara nie zrezygnowała z dodanego w Legendzie haka (grappling hook – to właśnie za jego pomocą można teraz chodzić po ścianach). **Dla tych, co wolą twardo stać na ziemi, nie zabraknie przeciwników, którym będzie można pokazać, gdzie raki zimują.** Łza w oku mi się zakręciła, gdy zobaczyłem jakby żywcem przeniesione z jedynki nietoperze. Mniejszych wzruszeń dostarczyły mi pantery, krokodyle czy niedźwiedzie. Naprawdę groźnie wygląda, gdy np. dwa wilki próbują rozszarpać Larę. Co mnie zdziwiło, to fakt, że zwierzaki nie grzeszą inteligencją. Aby je pokonać, wystarczy dużo skakać, bestie wówczas głupieją, a Lara może je spokojnie wykończyć.

Z walką związana jest jeszcze jedna wtopa. Bywa, że przeciwnikom przeszkadza w ataku jakaś niepozorna przeszkoda, schodek lub inna nierówność na drodze. Zdarzyło mi się także, że jedna z bestii nie potrafiła ominąć niewielkiej fontanny. Nie wiem, może bała się wody. Oprócz starych znajomków w postaci szczurów czy nietoperzy, **spotkałem też wrogów, z jakimi Lara do tej pory nie miała do czynienia – są to m.in. krwiożercze tyranozaury!** Walka z takim monstrum nie jest jednak tak wielkim wyzwaniem, jak by się wydawało. Dino nie ma sposobu na Larę.

Może się czepiam, ale mam wrażenie, że kolejna porcja przygód miss Croft nie do końca się udała. Miał być krok do przodu z małą, sentymentalną wycieczką do roku 1996, a okazało się, że pani archeolog o wiele bardziej ugrzęzła w przeszłości, niżbym tego chciał. **Nawet jeśli odpowiada ci powrót do starego sposobu zabawy**, w którym incydentalne walki służą tylko do spajania kilometrów etapów, **gdzie Lara musi pokonać labirynty i inne przeszkody, możesz w końcu poczuć się nimi zmęczony.** Czasy się zmieniły – i choć gra nie musi koniecznie ociekać akcją – powinna zawierać taką jej dawkę, żeby nie powodować ziewania. Ja osobiście poczułem się znudzony już po kilku godzinach rozgrywki. Gdyby nie Legenda, być może nie miałbym takich oczekiwań, przedostatnia produkcja z panią archeolog w roli głównej udowodniła jednak, że Tomb Raider może być również nieco inną grą, w której po prostu dzieje się więcej.

**Mnie się ta przygoda dłużyła. Czekam już na kolejną Larę i zupełnie nowe uniwersum gry.**

Mimo wszystko nie mogę napiętnować takiego „rozkładu sił" w Anniversary. Powiem tak: **jeśli wciąż z sentymentem wspominasz swoje przygody z jedynką i uważasz, że to była najlepsza część serii, zapewne ucieszy cię powrót do schematu zabawy, który znasz z tamtej odsłony.** Jeżeli natomiast z niecierpliwością czekałeś na kolejny po Legendzie tytuł, gdzie rozgrywka toczy się szybko i agresywnie, możesz poczuć się rozczarowany. TR:A jeszcze jedną rzeczą różni się od poprzedniczki. Gra jest zdecydowanie obszerniejsza, co na pewno przemawia na jej korzyść. Mnie się ta przygoda jednak dłużyła za bardzo i z niecierpliwością czekam już na kolejnego Tomb Raidera i zupełnie nowe uniwersum gry.

## I kto to mówi!





**Patrząc na Larę i słuchając jej jedwabistego głosu, niewiele osób chce pamiętać, że jedynie ten drugi jest prawdziwy. W pierwszych trzech częściach użyczyła go nauczycielka baletu Judith Gibbins, samotna matka z Derbyshire w Anglii. 42-letnia pani Gibbins jest stateczną kobietą, która nad skutery śnieżne i uzi w olstrach preferuje jazdę fordem sierrą, a jej jedyną bronią jest puszka z gazem pieprzowym. Core Design starało się kryć właścicielkę tego ponętnego głosu w cieniu Lary, ale mimo to fascynacja seksowną panią archeolog odbijała się też na życiu miss Judith. W jednym z wywiadów opowiada ona:** *To, co nastąpiło w USA, jest niesamowite, ludzie naprawdę wierzą, że ona istnieje. W Atlancie odbyła się kiedyś sesja, podczas której odpowiadałam na pytania fanów – na ekranie była widoczna komputerowa postać Lary, a ja podkładałam głos. Najczęściej zadawane pytania brzmiały: „Czy wyjdziesz za mnie?" i „Umówisz się ze mną na randkę?".* **W kolejnych odsłonach TR miejsce Judith Gibbins zajęła Jonell Elliott, która zawodowo użycza swego głosu w reklamach, grach komputerowych, telewizji itd.**



*Czy też masz wrażenie, że jak spojrzymy sobie w oczy, zamienimy się w uszka z barszczu?*



*Szkoda, że nie mieli czerwonej bluzeczki w H&M.*

## Tomb Raider: Anniversary

**Producent:** Crystal Dynamics
**Dystrybutor PL:** Cenega
http://www.tombraider.com/anniversary/

cena 129,90

**Multiplayer:** brak
**Gatunek:** akcja

**Wymagania:** procesor 1,4 GHz, 256/512 (Vista) MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP/Vista

(+) no co wy, to kolejna gra z Larą, hurra! • naprawdę dużo zagadek, można puścić pawia • więcej takiej Lary już nie będzie! • dinozaury do odstrzelenia, łał! • szczurki i nietoperki też

(–) taaa... a pan misio czemu zapomniał, gdzie ma biec? • zagadki, zagadki, zagadki. O! Jeszcze trochę zagadek! • powrót do przeszłości... ale, panowie, po co?

Lara jak zwykle pręży to i owo, a przeciwnicy nie mają czasu tego docenić, bo giną szybko. Za to zagadki rozgryza się dłuuuugo.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Herr Odyn

**Dobry smoczek, grzeczny smoczek...**

**Czas odkurzyć pudełko ze SpellForce 2 i po raz kolejny sprawdzić, jak silna jest moc magii. Nadchodzą – właściwie nadlatują – smoki...**

# SpellForce 2
## Władca Smoków



Tutaj, Reksio, tutaj, Fido – chodźcie do tatusia!



Słyszeliście, że Pudzian zmienia wizerunek? Nie? To patrzcie!

Przerośnięte gady to ulubione zwierzaki fanów RPG. Nie obchodzi nas to, że są oślizgłe, śmierdzą i pochłaniają ogromną liczbę dziewic i dzielnych rycerzy. Są tak popularne ze względu na cyniczne podejście do życia (np. pamiętny Firkrag z Baldur's Gate 2) i umiejętność pustoszenia wielkich połaci terenu za pomocą najmniejszego kichnięcia.

Los się do nas uśmiechnął, ponieważ w pierwszym (i miejmy nadzieję, że nie ostatnim) dodatku do SpellForce 2 można wysyłać te majestatyczne istoty do boju. Jest to możliwe ze względu na wprowadzenie do gry nowej grywalnej nacji. W podstawce kierowałeś jedynie bohaterem wywodzącym się z rodu Shaikan, tutaj oddano do dyspozycji całą armię tej frakcji! Decyzja ta wymusiła też **zaimplementowanie nowego drzewka umiejętności, zwanego, o dziwo, Shaikan.** Są tam główne zaklęcia, które pozwalają na przyzwanie mocarnych sojuszników w postaci magicznych broni oraz na wzmacnianie własnej postaci.

**SpellForce 2 pokazał, jak należy prowadzić wątek fabularny. Władca smoków mu nie ustępuje.**

Przygodę zaczynasz od stworzenia całkowicie nowego bohatera, który – jak zwykle w takich grach bywa – znowu będzie musiał ochronić świat przed zagładą. Nie oznacza to oczywiście, że gra jest nudna jak flaki z olejem. SpellForce 2 pokazał, jak można w interesujący sposób prowadzić wątek fabularny, a Władca smoków nie odbiega pod tym względem od oryginału. I jak mówią wyspiarze: „so far, so good" – jednak nie wszędzie jest tak wesoło...

Niepokoi mnie to, że seria ewoluuje zbytnio w kierunku RPG – nie oznacza to, że gry fabularne są dla mnie „be" – po prostu po RTS-ie spodziewam się wyzwań taktycznych, a nie problemów z odpowiednim rozdzielaniem ikspeków.

Ta decyzja twórców może dawać się we znaki zwłaszcza przy niektórych mapach, które zaprojektowane zostały tak, że do ich przejścia potrzebny jest raczej napakowany heros niż wielka armia. Jedną z misji tego typu jest oblężenie Sevenkeeps, zrealizowane niemal w całości jak quest w erpegu – kilkoma głównymi bohaterami zbierasz jedzenie dla głodujących żołnierzy, w ten sposób uzyskując ich wsparcie w dalszej części scenariusza. **Oznacza to całkowicie inne podejście do budowania armii.** Z drugiej strony sprawia jednak, że mniej czasu poświęca się sprawom ekonomicznym, a więcej walce czy przygodom, a to akurat zaliczyłbym na plus, bo system surowców jest w SpellForce 2 raczej standardowy.

W podstawce ciekawą rzeczą było to, że mogłeś odwiedzać już „zaliczone" lokacje, by wykonać w nich zadania poboczne, wcześniej zbyt trudne lub niedostępne. Podobnie jest w dodatku – znów będziesz mógł się pojawić na znanych z oryginału mapach, a add-on wnosi ponadto również kilka nowych plansz (jest ich około pięciu). Jak wcześniej wspomniałem, są one przeznaczone głównie do operowania małymi oddziałami, co stanowi nie lada wyzwanie dla fanów strategii. Mimo że świeżych lokacji jest niewiele, **Władca smoków zapewnia 8 godzin intensywnie wypełnionej akcją zabawy.**

Na potrzeby dodatku zmodyfikowano silniczek produkcji. Gra korzysta z bardziej szczegółowych tekstur oraz większej liczby efektów – i to widać! Nowe zaklęcia wymusiły na programistach poszerzenie zakresu ruchów i animacji postaci, a **tytułowe latające bestie są przepiękne i z charakterystyczną dla ich rasy godnością płyną w przestworzach.** SpellForce jeszcze nigdy nie wyglądał tak dobrze!

Niestety nie usunięto największego błędu – dalej kuleje odnajdywanie ścieżek przez jednostki. Nieraz zdarzyło się, że mój oddział został wytłuczony przez jednego orka, bo żołnierze nie mogli się zdecydować, z której strony obejść drzewo...

**Głównym przesłaniem przy tworzeniu dodatków jest: więcej, bardziej i lepiej. Wszystkie te założenia zostały spełnione** – więcej akcji, bardziej rozbudowany rozwój postaci i jeszcze lepszy wygląd. Mam tylko nadzieję, że w najbliższym czasie pojawi się odpowiedni patch, który poprawi ten nieszczęsny pathfinding – to nie powinno być dla programistów zbyt dużym wyzwaniem. To jak? Przelecisz się na smoku?



Stefan lubił sobie czasami powisieć.

**SpellForce 2: Władca smoków**

**Producent:** Phenomic
**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.spellforce.com/
cena 59,90
**Multiplayer:** tak
**Gatunek:** RTS/RPG
**Wymagania:** procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
(+) fabuła • nowe umiejętności • smoki!
(–) pathfinding!

Solidny dodatek do bardzo dobrej gry. Pierwsza część miała 2 add-ony. Mam nadzieję, że i w tym wypadku nie będzie ich mniej.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Autor: Krzaq

Piekielnie nijaka.

# THE HELL IN VIETNAM

Gość z lewej zaznaczył sobie krzyżykiem na hełmie, gdzie należy celować.

O, ktoś tam smaży sajgonki!

**Ile jesteś w stanie wymienić dobrych gier opowiadających o wojnie wietnamskiej? Ja bardzo niewiele – czy City Interactive przełamało złą passę?**

Ledwie zdążyłem z dysku odinstalować Code of Honor: Francuską Legię Cudzoziemską, a już przyszło mi uruchomić kolejną grę tych samych producentów. Tym razem **akcja wraca do gorących lasów o bardzo dużej wilgotności**, twoim zadaniem jest zaś strzelanie do przeciwników skośnookich, często wyposażonych w „profesjonalne" hełmy, zrobione chyba z jakiegoś papieru ryżowego. Jeśli Vietcong rzeczywiście walczył w takich strojach, aż dziw, że udało mu się wykurzyć Amerykanów...

Przybyły posiłki. Hej, macie żywca?

Pod względem mechaniki rozgrywki The Hell in Vietnam nie różni się niczym od poprzednich tytułów City Interactive. To znów niezbyt długa, po brzegi wypełniona akcją strzelanina. Trzeba przyznać, że jako relaksator sprawdza się w sumie nie najgorzej. **Nikt ci nie każe zastanawiać się, dokonywać skomplikowanych wyborów czy w ogóle myśleć.** Masz iść w miejsce, które wskazuje zielona strzałka, zabić kilkunastu wrogów, iść dalej, wysadzić coś, zestrzelić helikopter, zniszczyć bazooką pojazd opancerzony itd., itp.

**The Hell in Vietnam prawie nie różni się od poprzednich tytułów City Interactive.**

Czy jest więc coś, co odróżnia w znaczący sposób The Hell in Vietnam od Wojny w Kolumbii czy Code of Honor? Bardzo niewiele, choć kilka detali można by znaleźć. **Etapy, choć wciąż powstające poprzez kopiuj&wklej, są zbudowane tak, że nie rażą swoją liniowością.** Nie powiem też, żebym się jakoś krzywił przy tej grze – po prostu nie budzi ona tak naprawdę żadnych żywszych emocji. Jeśli chcesz się całkiem wyłączyć i pozwolić sobie na chwilę bezrefleksyjnego strzelania – możesz wydać te 20 złotych.

### The Hell in Vietnam

Autor: Teut

| | |
|---|---|
| **Producent:** City Interactive | **Dystrybutor PL:** City Interactive |
| http://www.thehellinvietnamgame.com/ | |
| cena 19,99 | **Multiplayer:** brak |
| | **Gatunek:** FPS |

**Wymagania:** procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB

\+ 2-3 godziny prawie ciągłego strzelania • nie ma irytujących wad

\- zupełny brak klimatu... • ...i jakichkolwiek nowych pomysłów na rozgrywkę

Ani dużo lepsza, ani gorsza od szeregu innych gier City Interactive. Widziałeś jedną? To tak, jakbyś widział je wszystkie...

GRYWALNOŚĆ 3 · GRAFIKA 3+ · DŹWIĘK 3+ · OCENA 3

---

Ster na sterburtę!

# The Guild 2: Piraci Starego Świata

**Piraci grasują nie tylko na Karaibach, spotkasz ich także na Morzu Bałtyckim. Udowadnia to nowy dodatek do The Guild 2.**


Oto nasza piwnica. W miejsce regałów z przetworami wstawiliśmy maszyny tortur.


Moja żona zawsze ma problemy z zaparkowaniem statku pod domem.

W Piratach Starego Świata ponownie, tak jak w The Guild 2, przenosisz się do Europy roku 1400. Tym razem **otrzymujesz jeszcze większą swobodę w prowadzeniu założonej przez siebie dynastii.** W grze oprócz nowych budynków i towarów pojawiła się możliwość posiadania własnych statków. Dzięki temu masz kolejną, bardzo interesującą drogę kariery – możesz zostać piratem, łupić inne okręty oraz toczyć bitwy morskie.

**Ważniejsze jest jednak wprowadzenie nieobecnej w podstawce fabularyzowanej kampanii.** Wcielasz się w niej w członków rodziny Wiegbald, która stara się odzyskać honor i zaszczyty utracone przez skazanego na banicję przodka. Rozgrywka ma miejsce na nowych mapach, dostępnych również w trybie gry swobodnej, i składa się z czterech etapów. Droga do zwycięstwa zależy wyłącznie od ciebie – możesz skupić się na realizowaniu kolejnych zadań (wtedy zabawa potrwa około 10 godzin) lub też zająć się interesami, założyć rodzinę czy obejmować kolejne stanowiska we władzach miejskich. A może zechcesz zostać bossem miejscowych przemytników? To również jest możliwe – sprawdziłem. W tym drugim wariancie można grać i grać, i grać...

**Oprócz nowych budynków i towarów pojawiła się możliwość posiadania własnych statków.**

Nowe mapy naprawdę robią wrażenie, zwłaszcza Hanza składająca się z czterech dużych miast i pomniejszych ośrodków wzdłuż wybrzeży Morza Północnego i Bałtyku (od Londynu po Gdańsk). **Jedyny poważny minus – momentami szwankuje AI**, dlatego w swoich zakładach nie warto stosować automatycznego zarządzania. Mimo to do grona Piratów Starego Świata naprawdę warto się przyłączyć. Ahoj!

### The Guild 2: Piraci Starego Świata

Autor: emter

| | |
|---|---|
| **Producent:** 4Head | **Dystrybutor PL:** CD Projekt |
| http://www.diegilde2.com/ | |
| cena 59,90 | **Multiplayer:** tak |
| | **Gatunek:** strategia ekonomiczna/RPG |

**Wymagania:** procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB

\+ rozszerza rozgrywkę o nowe jednostki i towary • możesz sterować statkami i prowadzić bitwy morskie • oferuje nieliniową kampanię • dodano nowe mapy

\- problemy z grafiką • szwankujące AI • momentami zbyt uproszczona

Znacząco rozszerza zabawę i wciąga jeszcze bardziej niż podstawka. Oto cechy dobrego dodatku. Oto cechy Piratów Starego Świata!

GRYWALNOŚĆ 5- · GRAFIKA 4 · DŹWIĘK 4+ · OCENA 4+

**Wydawałoby się, że w gatunku hack'n'slash nic już nowego się nie wymyśli. Nauka radziecka jednak wciąż potrafi zaskakiwać!**

# DAWN OF MAGIC



Jak mi powiedział, że wyglądam kwitnąco, nie wiedziałam, że chodziło mu o gałązki rosnące z piersi...

Dawn of Magic powstało za Bugiem pod czujnym okiem rosyjskiego giganta 1C. Tam też gra została wydana pod tytułem Blood Magic, jednak z pewnych przyczyn przed wypuszczeniem na rynki zachodnie dystrybutor zdecydował się zmienić nazwę. Z jakiego powodu, nie wiadomo, choć może nowa miała się kojarzyć (bardzo pozytywnie, zważywszy na renomę marki) z Dawn of War, strategią ze świata Warhammera?

Niezależnie od tytułu **DoM można opisać trzema słowami: ambitny klon Diablo.** Twórcy starali się przekonać, że ich produkcja należy do gatunku cRPG, ale już pierwszy rzut oka na rozgrywkę wystarcza, by nie mieć żadnych złudzeń. To czystej krwi hack'n'slash, choć rozbudowany oraz wyposażony w pewne urozmaicenia, których do tej pory w gatunku nie było. Czy wszystkie nowości są fajne?



Z taką kiecką świat należy do mnie!

Niekoniecznie. Zanim jednak odpowiem bardziej szczegółowo, kilka słów o tym, od czego pewnie większość graczy zacznie swoją przygodę z Dawn of Magic: o treningu. Samo umieszczenie szkółki w takiej grze jest pomysłem co najmniej dziwnym. Pierwszy klasyczny hack'n'slash, Diablo, żadnego samouczka nie miał, a ludzie odkrywali wszystkie opcje praktycznie od razu. W Początku Magii (czy też Świcie, jeśli wolisz) na starcie dowiesz się, jak obracać kamerę, poruszać się czy umiejscawiać runy na przedmiotach. Te elementy pewnie przydałyby się nowicjuszom, ale inteligentniej byłoby wpleść je w główną rozgrywkę, nie zaś umieszczać w zupełnie osobnym trybie. **Na szczęście treningu kończyć nie trzeba, co wszystkim szczerze polecam.**

Lepiej od razu przejść do właściwej gry. Rozpoczynasz oczywiście od wyboru postaci. Te są cztery, z ustalonymi z góry parametrami. Niewątpliwie najciekawszą jest żona piekarza, z opisu której możemy się dowiedzieć, że jest przyjacielską, pulchną panią, uwielbiającą rozpieszczać ludzi swoim chlebem i ciasteczkami. Po angielsku brzmi to nieco dwuznacznie, gdyż użyto słowa „spoil", które może oznaczać tak „rozpieszczać", jak i „niszczyć".

Prawdziwy wybór, mający rzeczywisty wpływ na zabawę, nastąpi niedługo później, po osiągnięciu pierwszego poziomu doświadczenia. Już wtedy, nie znając jeszcze gry, zmuszony będziesz do zdecydowania się na trzy szkoły magii. Jeśli zastanawiasz się, na grzyba ci czary, skoro planujesz grać wojownikiem, to od razu muszę cię zmartwić: **w Dawn of Magic możesz kierować tylko i wyłącznie magami, żadnych innych klas autorzy nie przewidzieli!**

Na szczęście samych czarów jest sporo, dodatkowo dochodzi jeszcze możliwość łączenia ich w różnych konfiguracjach. Sam proces rozwoju postaci jest dość skomplikowany jak na hack'n'slasha, ale na szczęście efekty rekompensują czas poświęcony nauce. **Pomimo możliwości dodawania punktów doświadczenia do siły, nastaw się od razu na to, że korzystać będziesz tylko z magii**, miecze i walka wręcz są tylko zbędnym bajerem. Jeśli w diablopodobnych tytułach najbardziej cenisz sobie mnóstwo losowo generowanych przedmiotów, tu o tym możesz zapomnieć – jest ich bardzo mało, w dodatku nawet nie różnią się znacząco wyglądem.



A mówił: „tu mi kaktus wyrośnie, jeśli wygrasz". Miał, kurde, rację.



Taki widok nie jest niczym dziwnym w grze, której główną bohaterką jest magia.

## Dla masochistów?

**Przy wyborze postaci możesz zadecydować, czy twój bohater ma być nieśmiertelny, czy mieć tylko jedno życie.** W tym drugim przypadku już po pierwszej porażce widzisz planszę z napisem „Game over", w bardziej przyjaznym trybie gra respawnuje cię do ostatniego savepointu. Zważywszy na poziom trudności, nikomu nie polecam zostania śmiertelnikiem...

Sama gra, w przeciwieństwie do treningu, od razu rzuci cię na głęboką wodę. **Już pierwszy poważniejszy quest, polegający na zabiciu dziesięciu skorpionów, jest stosunkowo trudny** – głównie dlatego, że musisz to zrobić szybciej niż konkurenci, którym w dodatku nie możesz przeszkadzać. Cóż, za którymś tam razem każdemu się to uda (dużo tu zależy nie tyle od umiejętności, co od szczęścia) i będzie mógł pójść dalej, do pierwszego bardzo dużego miasta.

Tam wcale nie będzie łatwiej, przeciwnie. Choć nie ma w nim potworów (te trzymają się obrzeży i innych lokacji), również możesz podjąć się kilku zadań – nudnych i maksymalnie sztampowych. Pal licho, jeśli chodzi o zlecenie powstrzymania heretyków przed wejściem do świątyni – trzeba ich po prostu zabić i z głowy. Najtragiczniejsze są questy polegające na bieganiu po okolicach – najlepszym przykładem jest łapanie bachorów.

**90% graczy skończy zabawę po półgodzinie, ale pozostali mogą spędzić kilka całkiem miłych chwil.**

**Masz zadanie przyprowadzić mamie kilkoro dzieci.** Aby to zrobić, na początku musisz każde dogonić i kliknąć – wtedy będzie za tobą grzecznie szło. Nie możesz jednak oddawać ich rodzicielce po kolei, musisz mieć za plecami całą gromadkę. Gdzie tkwi problem? Że gówniarze po chwili przestają być grzeczne i znów uciekają. Może to całkiem niezła symulacja rodzica, ale kurczę – nie po to włączam grę, żeby się wściekać i gryźć klawiaturę ze złości!

Gdy wyjdziesz poza rejon miasta, czeka cię niechybnie śmierć (albo niewidzialna ściana, których tu pełno). A później kolejna i następna. **Dawn of Magic ma w pewnym stopniu nieliniową strukturę, jednak oznacza to przede wszystkim, że nie wiesz, gdzie teraz iść i co zrobić**, żeby pchnąć fabułę do przodu. Jednak już samo podróżowanie to katorga – przeciwnicy są zdecydowanie za mocni i jest ich zwyczajnie za dużo. Najgorsze jest zaś to, że nie ma w grze czegoś takiego jak czar leczenia – a eliksir regenerujący życie jest pierońsko drogi.

Kończy mi się miejsce, a nie napisałem jeszcze o bardzo wielu rzeczach. Np. interfejsie, który jest nieudany – nieintuicyjny i inny niż w najlepszych hack'n'slashach. Co prawda oferuje wiele możliwości (**wraz z nauką kolejnych czarów twoja postać zaczyna przybierać dziwaczne kształty – może np. urosnąć jej ogon!**), ale wielu zrezygnuje z zabawy, zanim je zgłębi.

Czy jest tu więc coś wartego uwagi? Owszem, kilka elementów. Przede wszystkim **grafika: ładna, kolorowa i bardzo efektowna.** Dobrze też prezentują się menusy, dzienniczek z ciekawymi szkicami przeciwników i ekrany ładowania (oglądane przez dość długi czas, gdyż wgrywanie poziomów trwa). Ogólnie Dawn of Magic to tytuł mało przyjazny, który na pewno nie wciągnie graczy od razu i bez reszty. 90% skończy zabawę po półgodzinie, ale pozostałe 20% (no co, nigdy nie byłem dobry z matematyki...) ma szansę spędzić przy nim kilka całkiem magicznych chwil.

### Dawn of Magic

Autor: Teut

**Producent:** SkyFallen Entertainment

**Dystrybutor PL:** Cenega

http://dom.deepsilver.com/

cena 99,00

**Multiplayer:** tak

**Gatunek:** hack'n'slash

**Wymagania:** procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP

grafika • gdy przebrniesz przez początek, może ci się spodobać • 12 szkół magii...

...ale praktycznie brak walki wręcz • poziom trudności (drogie eliksiry!) • niekiedy bardzo słabe questy • niewidzialne ściany • interfejs

Z wielu dobrych pomysłów wyszła gra, która z jednej strony jest irytująca, a z drugiej – niektórym może się spodobać...

GRYWALNOŚĆ 3+

GRAFIKA 4+

DŹWIĘK 3+

OCENA 3

Strachy nie na Lachy.

# YOU ARE EMPTY

**Wyobraź sobie FPS-a, który ma idiotyczną fabułę, jest nudny w trybie single, a nie ma w ogóle multi. Już? No to wiesz, jaki jest You Are Empty.**

*Myjący szyby pod supermarketem są naprawdę namolni...*

*Czas upolować sobie stek na obiad...*

*W kilku miejscach YAE stara się przypominać Half-Life'a. Z wiadomym skutkiem.*

Wielki rosyjski dystrybutor **1C ma dość nietypowy zwyczaj: wszystkie swoje gry na początku wypuszcza w Rosji – czasem kilka miesięcy przed premierą na Zachodzie.** To dość sprytne, gdyż nie musi się zbytnio obawiać o piracki eksport, bo mało kto zna cyrylicę, a dzięki temu zabiegowi ma zapewnione wielotysięczne beta-testy swoich tytułów (gry w tym kraju są wydawane niezbyt efektownie, ale za to za naprawdę małe pieniądze, przez co sprzedają się w wielkich nakładach). Dokładnie tak było w przypadku YAE – do Polski trafiła już wersja bardzo upatchowana i uwolniona od ogromu problemów technicznych.

**Historia osadzona jest w latach 50. ubiegłego wieku w Związku Radzieckim – i to właściwie jedyny jej w miarę oryginalny element.** Reszta jest już banalna do potęgi: budzisz się w szpitalu, w którym wszyscy – tak pacjenci, jak i pielęgniarki – stali się zombiakami i chcą cię zabić. Szybko znajdujesz klucz francuski, później pistolet, obrzyna, koktajle Mołotowa i kilka innych mniej lub bardziej dziwacznych pukawek, które początkowo przydadzą się do wydostania się ze szpitala, a w dalszej mierze do wytłumaczenia tajemnicy supertajnych badań, które – to dopiero nowość – nie zakończyły się tak, jak spodziewali się naukowcy. Sztampa.

You Are Empty (niezbyt dosłownie i mało literacko można to przetłumaczyć na „nie masz amunicji", co nie do końca oddaje treść gry – pocisków bowiem nie brakuje) **powstawał dobrych kilka lat – może nie tyle co S.T.A.L.K.E.R., ale to i tak jak na zwykłego FPS-a sporo.** W dodatku towarzyszyła mu wielka kampania reklamowa, był obecny na wszystkich ważnych targach itp. Słowem: wypatrywaliśmy tego tytułu naprawdę długo, więc i oczekiwania były duże. Za duże.

> **Wypatrywaliśmy tego tytułu naprawdę długo, więc i oczekiwania były duże. Za duże.**

W zamierzeniach miał to być FPS z elementami przygodówki i survival horroru – tak przynajmniej starała się reklamować go Cenega. Nie wiem jednak, jak bardzo trzeba być strachliwym, by w którymkolwiek momencie podczas gry puls choć odrobinę przyspieszył. **Wszystko, co teoretycznie powinno w YAE przerażać, co najwyżej śmieszy.** Niezamierzenie komiczni przeciwnicy, banalne i ograne do nudności elementy „zaskakujące", typu nagłe pojawienie się przeciwnika – nic tu nie jest takie, jak zamierzali twórcy.

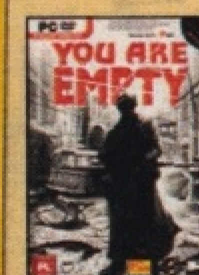
**YAE to maksymalnie prosty i oldskulowy shooter, w którym... nie można biegać!** Serio – postać porusza się w ślimaczym tempie i nijak nie da się tego zmienić. Przeszkadza to zwłaszcza w momentach, gdy trzeba walczyć z kilkoma szybkimi przeciwnikami naraz, co zdarza się zdecydowanie za często jak na „survival horror".

Wspomniałem o oldskulowości – objawia się ona tutaj zwłaszcza sposobem, w jaki zostały zaprojektowane lokacje. Prawdę mówiąc, **już nie pamiętam, kiedy w FPS-ie jedynym „urozmaiceniem" akcji było szukanie kluczy** czy przekładni, które pozwalały otworzyć jakieś drzwi lub inny właz. Taki model rozgrywki sprawdzał się bardzo dobrze gdzieś w czasach pierwszego Dooma, ale w 2007 roku powoduje tylko uśmiech i ewentualnie łezkę w oku weteranów.

Gra bazuje na autorskim silniku o nazwie DS2, ale jakoś nie wróżę mu wielkiej kariery, no, chyba że będą go rozdawali za darmo. **Grafika jest szara i zupełnie nijaka – dość powiedzieć, że lepiej wygląda na screenach niż w akcji.** W sumie w You Are Empty można chwilę pograć, ale na rynku jest kilka tuzinów nieporównywalnie lepszych tytułów.

*Sex szopa a la ZSRR z lat 50.*

*Nie daj się nabrać – to tylko screen z animacji przed misją...*




## You Are Empty

**Producent:** Digital Spray Studios
**Dystrybutor PL:** Cenega

http://www.youareempty.com/

cena 29,90

**Multiplayer:** brak

**Gatunek:** FPS

**Wymagania:** procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB


ciekawa nazwa • nie zawiesza się


nuda • brak biegu • brak multi • niezbyt przyjemna oldskulowość

Ni pies, ni wydra w kiepskiej oprawie i bez trybu multiplayer. Sam nie wiem, komu to polecić.

GRYWALNOŚĆ 3-

GRAFIKA 3+

DŹWIĘK 3

OCENA 3

Autor: Teut

# www.Spotler.pl

ODSŁUCHAJ DZWONKI ZADZWOŃ POD NUMER *71402

## DZWONKI SMS na

| | Poli 7441 | Mono 7258 | MP3 7641 |
|---|---|---|---|
| **TOP DZWONKI** | | | |
| Mika - Relax Take It Easy | PZB6082 | MMZB18864 | TZB8034 |
| Holly Dolly - Dolly Song (Leva's Polka) | PZB5821 | MMZB18582 | TZB5821 |
| Piotr Rubik - Psalm kochania | PZB5916 | MMZB18704 | TZB5916 |
| Cascada - Everytime We Touch | PZB5820 | MMZB18581 | TZB5820 |
| Mezo - Sacrum | PZB5901 | MMZB18687 | TZB5901 |
| East Clubbers - Sextasy | PZB5834 | MMZB18596 | TZB5834 |
| C-bool - Would You Feel | PZB5868 | MMZB18655 | TZB5868 |
| September - Looking for Love | PZB6097 | MMZB18879 | TZB6097 |
| Mika - Grace Kelly | PZB6199 | MMZB19036 | TZB6185 |
| Cascada - Truly Madly Deeply | PZB6150 | MMZB18991 | TZB6190 |
| **HITY** | | | |
| Active - Visez | PZB5200 | MMZB17975 | TZB5200 |
| Akcent - Kylie | PZB4893 | MMZB17432 | TZB4893 |
| Alex Gaudino - Destination Calabria | PZB6223 | MMZB19060 | TZB6223 |
| ATB with Heather Nova - Renegade | PZB6208 | MMZB19045 | TZB6208 |
| Baracuda - Ass Up | PZB4317 | MMZB16677 | TZB5133 |
| Barka | PZB4481 | MMZB16950 | |
| Bartek Wrona - Jedna na milion | PZB4115 | MMZB16187 | TZB4115 |
| DJ Magic vs. Max Farenthide - Get Down | PZB5906 | MMZB18692 | TZB5906 |
| DJ Tiesto - Adagio For Strings | PZB5476 | MMZB16752 | TZB5476 |
| Gigi D'Agostino - Traffic | PZB5624 | MMZB15411 | TZB3704 |
| Gosia Andrzejewicz - Lustro | PZB6137 | MMZB18979 | TZB6137 |
| Gosia Andrzejewicz - Pozwól żyć | PZB5195 | MMZB17971 | TZB5195 |
| Gosia Andrzejewicz - Siłacz | PZB4885 | MMZB17423 | TZB4885 |
| Gosia Andrzejewicz - Trochę ciepła | PZB5953 | MMZB18744 | TZB5953 |
| Holly Dolly - Lollipop | PZB5964 | MMZB18755 | TZB5964 |
| Kalwi & Remi - Explosion | PZB5112 | MMZB17803 | TZB5366 |
| Kalwi & Remi - Imagination | PZB5803 | MMZB18564 | TZB5803 |
| Lemon Ice - Stand By Me | PZB6236 | MMZB19075 | |
| Mad Frog - Axel F | PZB4618 | MMZB17117 | TZB5144 |
| Max Farenthide - Take My Hand | PZB6247 | MMZB19086 | TZB6247 |
| MBrother - Trebles | PZB5676 | MMZB18346 | TZB5676 |
| Piotr Rubik - Psalm z bukietem konwalii | PZB5917 | MMZB18705 | TZB5917 |
| Royal Gigolos - Tell It To My Heart | PZB5926 | MMZB18714 | TZB5926 |
| September - Satellites | PZB5308 | MMZB18087 | TZB5308 |
| Shaman - Party All The Time | PZB6146 | MMZB18987 | TZB6146 |
| Tokio Hotel - Spring Nicht | PZB6204 | MMZB19041 | |
| Verba - Młode wilki 3 | PZB5651 | MMZB18321 | TZB5651 |
| Verba - Widziałem Twoje Oczy | PZB6222 | MMZB19059 | |
| Virgin - Szansa | PZB5588 | MMZB18310 | TZB5588 |
| Alchemist Project - Kristna | PZB6033 | MMZB18806 | TZB6033 |
| Basshunter - Botten Anna | PZB6069 | MMZB18851 | |
| Infernal - I Wont Be Crying | PZB6143 | MMZB18984 | TZB6143 |
| DKA - Wybacz mi | PZB5851 | MMZB18614 | TZB5851 |
| **HIP-HOP R&B** | | | |
| Kaliber 44 - Policeman | PZB6212 | MMZB17987 | |
| Kaliber 44 - Plus i minus | PZB6045 | MMZB18818 | TZB6045 |
| Akon feat. Eminem - Smack That | PZB5957 | MMZB18748 | |
| Akon feat Snoop Dogg - I Wanna Love You | PZB6147 | MMZB18988 | |
| **POP ROCK** | | | |
| Avril Lavigne - Girlfriend | PZB6149 | MMZB18990 | |
| Booty Luv - Boogie 2Night | PZB6063 | MMZB18071 | |
| Brodka - Miał być ślub | PZB6083 | MMZB18865 | |

## Polskie Disco

| | | | |
|---|---|---|---|
| Bayer Full - Blondyneczka | PZB4453 | MMZB16923 | TZB4453 |
| Bayer Full - Majteczki w kropeczki | PZB4455 | MMZB16925 | TZB4455 |
| Bayer Full - Hej Sokoły | PZB4454 | MMZB16924 | TZB4454 |
| Bayer Full - Wszyscy Polacy | PZB4457 | MMZB16927 | TZB4457 |
| Kaczuchy | PZB5860 | MMZB18647 | |
| Top One - Biały miś | PZB4503 | MMZB16973 | TZB4503 |
| Top One - Bliska moim myślom | PZB4672 | MMZB17188 | TZB4672 |
| Top One - Ciao Italia | PZB4462 | MMZB16932 | TZB4462 |
| Weekend - Na Fali | PZB6184 | MMZB19020 | TZB6184 |
| Weekend - Za miłość Mą | PZB6195 | MMZB19035 | TZB6195 |

## MUZYKA KLASYCZNA

| | | | |
|---|---|---|---|
| Albinoni - Adagio G minor | PZB6094 | MMZB18876 | TZB 8014 |
| Bach - Ave Maria | PZB5340 | MMZB18096 | TZB 8006 |
| Beethoven - 5. Symfonia | PZB5341 | MMZB18099 | TZB 8018 |
| Beethoven - Dla Elizy | PZB5342 | MMZB18100 | TZB 8019 |
| Ravel - Bolero | PZB5355 | MMZB18113 | TZB 8029 |
| Verdi - Marsz triumfalny (Aida) | PZB4449 | MMZB16919 | TZB 8030 |
| Vivaldi - 4 pory roku - Wiosna | PZB5358 | MMZB18116 | TZB 8031 |
| Aram Chaczaturian - Taniec z szablami | PZB5346 | MMZB18104 | |
| Johann Strauss - Marsz Radeckiego | PZB5357 | MMZB18115 | |

| | | |
|---|---|---|
| **POP / ROCK** | | |
| Gwen Stefani - The sweet escape | PZB6159 | MMZB19000 |
| J.M. Jarre - Teo and Tea | PZB6114 | MMZB18956 |
| J.M. Jarre - Oxygene part 4 | PZB6119 | MMZB18961 |
| Jennifer Lopez - Que Hiciste | PZB6197 | MMZB19034 |
| Justin Timberlake - My love | PZB5958 | MMZB18749 |
| Justin Timberlake - What goes around... | PZB6160 | MMZB19003 |
| Linkin Park - What I've done | PZB6241 | MMZB19080 |
| Kombi - Pokolenie | PZB4286 | MMZB16646 |
| Nelly Furtado - All good things | PZB5960 | MMZB18751 |
| Nelly Furtado - Say It Right | PZB6200 | MMZB19037 |
| Pakito - Living On A Video | PZB5772 | MMZB18515 |
| Skaldowie - Z każdym Twym oddechem | PZB5777 | MMZB18520 |
| Sumptuastic - Ja gdzie ulotnić Twój | PZB5714 | MMZB18378 |
| Szymańska, Branny, Rubik - Niech mówią... | PZB4694 | MMZB17218 |
| USS - In da club | PZB5914 | MMZB18702 |
| **HYMNY** | | |
| Anioł | PZB5464 | MMZB18150 |
| Barcelona - Cant Del Barca | PZB4515 | MMZB16984 |
| Polski | PZB4533 | MMZB17002 |
| Rosji | PZB4534 | MMZB17003 |
| UEFA Champions League | PZB4341 | MMZB16701 |
| Wisła - Jak długo na Wawelu | PZB4539 | MMZB18069 |
| **FILM** | | |
| Clinton 2 Beverly Hills | PZB4274 | MMZB18050 |
| Ghostbusters - Pogromcy duchów | PZB4686 | MMZB17549 |
| James Bond | PZB5945 | MMZB18741 |
| Kill Bill | PZB4855 | MMZB18617 |
| Miami Vice | PZB5833 | MMZB18594 |
| Mission Impossible | PZB3974 | MMZB15927 |
| Powrót nad rzekę Kwai | PZB6128 | MMZB18970 |
| Pulp Fiction | PZB5172 | MMZB17936 |
| Rocky | PZB4363 | MMZB16173 |
| Shrek | PZB1703 | MMZB15369 |
| U96 - Das Boot | PZB4721 | MMZB15336 |
| Vangelis - Chariots of fire | PZB6132 | MMZB18974 |
| Wygrniam ciało śmiało | PZB4635 | MMZB17137 |
| Archiwum X | PZB1547 | MMZB14712 |

## DZWONKI/ODGŁOSY SMS na 7441

| | | | |
|---|---|---|---|
| Wariacki śmiech | DZB5326 | Cienki Okelenie! | DZB5448 |
| Twoja Twoj telefon odbierz mnie | DZB5438 | Ujeżdzenie | DZB7025 |
| Jazzowe | DZB5431 | Oszołek sekretarka | DZB5433 |
| Laftyndadzwoni | DZB5014 | Czerwony kapturek | DZB7016 |
| Ale wocicholek | DZB7054 | Gorąca sztuka | DZB7024 |
| Przeniesiony dzwonek | DZB5451 | Dźwonanie dziwną | DZB7026 |
| Seks w mundzie | DZB5597 | Aniołek dzwoni | DZB7015 |

**Aby pobrać DZWONEK POLIFONICZNY** wyślij SMS na numer **7441**, w treści wpisz kod elementu (np. PZB3513). Dla Samsunga wpisz "SZB" zamiast "PZB" w kodzie. Aby wysłać do znajomego po kodzie wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. PZB3513.507998998). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

**Aby pobrać DZWONEK MONOFONICZNY** wyślij SMS na numer **7258**, w treści wpisz kod elementu (np. MMZB15402). Dla Nokii, Mitsubishi (np. MMZB15402). Dla Siemensa wpisz "SZ" zamiast "MMZB" w kodzie. Dla Motoroli, Alcatela, Samsunga wpisz "SE" zamiast "MM" w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz "." (kropka) oraz numer znajomego (np. MMZB15402.507998998).

**Aby pobrać DZWONEK MP3** wyślij SMS na numer **7641**, w treści wpisz kod elementu (np. TZB4610). Twój telefon musi posiadać skonfigurowane WAP oraz obsługiwać dzwonki typu MP3, AWB, AMR, WAV, MMF.

**Aby pobrać DZWONEK/ODGŁOSY** wyślij SMS na numer **7441**, w treści wpisz kod elementu (np. DZB5427). Twój telefon musi posiadać skonfigurowane WAP oraz obsługiwać dzwonki typu ODGŁOSY (formaty: MP3, AWB, AMR, WAV, MMF).

**UWAGA! sprawdź w instrukcji lub u operatora jaki rodzaj dzwonka obsługuje twój telefon!**

## MAPA W KOMÓRCE SMS na 7940

| | |
|---|---|
| Polska | GZB1211 |
| Warszawa | GZB1213 |
| Poznań | GZB1216 |
| Wrocław | GZB1212 |
| Kraków | GZB1214 |
| Łódź | GZB1218 |
| Szczecin | GZB1219 |
| Gdańsk | GZB1220 |

Dostępność: N30/N40 N60/N6600 SE6/SE7/MT/E7x SCx/M5x/M5x

## Życzeniomat

Ponad 300 gotowych tekstów z życzeniami

Wyślij SMS treści GZB1294 na 7940

Dostępność: N6600/N60 SCx/SE5/E7x SE6/SE7/S5x M5x/MT1

## TAPETY SMS na 7441

WSZYSTKIE TELEFONY Z KOLOROWYM WYŚWIETLACZEM

WZB7377, WZB8436, WZB8543, WZB219, WZB6788, WZB7773, WZB6411, WZB6662, WZB7186, WZB3235, WZB5858, WZB5480, WZB8708, WZB6537, WZB8884, WZB9261, WZB7443, WZB9441, WZB3237, WZB6557, WZB6435, WZB5532, WZB5229, WZB5493, WZB4618, WZB2975, WZB2465, WZB9060, WZB3901, WZB4343, WZB6916, WZB7240, WZB7770, WZB8431, WZB6161, WZB9197, WZB7318, WZB8927, WZB7745, WZB7966, WZB4284, WZB8891, WZB7772, WZB5686, WZB3697, WZB9087, WZB4368, WZB9219, WZB4341, WZB6606, WZB8623, WZB4291, WZB7754, WZB7778, WZB8432, WZB7297, WZB4338, WZB7225, WZB9240, WZB9181, WZB9167, WZB9213, WZB6605, WZB6782, WZB7771, WZB7111

**Aby pobrać TAPETĘ** wyślij SMS na numer **7441** w treści wpisz kod elementu (np. WZB9155). Aby wysłać do znajomego po kodzie wpisz „." (kropka) oraz numer znajomego (np. WZB9155.507998998). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

## ANIMACJE/WYGASZACZE SMS na 7441

KZB798, KZB637, KZB730, KZB669, KZB811, KZB782, KZB528, KZB552, KZB776, KZB388, KZB546, KZB622, KZB629, KZB639, KZB529

**Aby pobrać ANIM./WYGASZACZE** wyślij SMS na numer **7441** w treści wpisz kod elementu (np. KZB669). Aby wysłać do znajomego po kodzie wpisz „." (kropka) oraz numer znajomego (np. KZB669.507998998). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

WZB7090, WZB2737, WZB6440, WZB6841, WZB4384, WZB9173, WZB4650, WZB4458, WZB2466, WZB9408, WZB7750, WZB8278, WZB7958, WZB6964, WZB9411, WZB8140, WZB9172, WZB9174, WZB5481, WZB5499, WZB6935, WZB9371, WZB7309, WZB9179, WZB9176, WZB9185, WZB8628, WZB7238, WZB7228, WZB7213, WZB9186, WZB8621, WZB8620, WZB7381, WZB7214, WZB7233, WZB9190, WZB3772, WZB8237, WZB8681, WZB8624, WZB9187, WZB5942, WZB8622, WZB6898, WZB4944, WZB7220

## PROMOCJA! 1 zł TAPETY SMS na 7140

WZB8158, WZB6611, WZB8438, WZB5169, WZB1133, WZB6013, WZB5602, WZB4932, WZB6911, WZB1359, WZB8272, WZB7545, WZB1564, WZB6825, WZB6010, WZB5566, WZB8442, WZB8253

**Aby pobrać TAPETĘ za złotówkę** wyślij SMS na numer **7140** w treści wpisz kod elementu (np. WZB601). Aby wysłać do znajomego po kodzie wpisz „." (kropka) oraz numer znajomego (np. WZB601.507998998). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

## HIT! SMS na 7940

PRAWDZIWE ZWIERZĘ W TWOJEJ KOMÓRCE

ŚWINKA GZB1416 | ZŁOTA RYBKA GZB1420

SŁOWNIK ANGIELSKO-POLSKI SMS o treści GZB1338

ANGIELSKI - NAUKA SŁÓWEK GZB1355

CZASOWNIKI NIEREGULARNE GZB1356

SŁOWNIK NIEMIECKO-POLSKI SMS o treści GZB1376

## 103 NAJLEPSZE DOWCIPY

| | |
|---|---|
| o góralach | GZB1336 |
| o policjantach | GZB1337 |
| o blondynkach | GZB1343 |
| o teściowej | GZB1344 |
| dla dorosłych | GZB1348 |

**Dostępność: Motorola** - E398, L6, L7, V220, V235, V980 V3, V300, V360, V3i, V3x, V500, V525, V600, V980 **Nokia** - 3100, 3120, 3220, 3230, 3510i, 3650, 5100, 5140, 5140i, 6020 6030, 6060, 6100, 6101, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6280, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7250, 7650, 8800, N70, N90, N-Gage **Samsung** - E700, D500, D600, E350, E530, E700, X480, X640, X700, Z400 **Siemens** - C65, C75, CX65, CX75, CXT70, M65, S55, S65 **SonyEricsson** - D750i, K300i, K500i, K508i, K600i, K700i, K750i, K800i, T610, T630, W550i, W600i, W800i, W810i, W900i, Z520i, Z550i **Sagem** - my400X, myX5-2, myX6-2.

## FAHRENHEIT

KAŻDY CZŁOWIEK SKRYWA MROCZNĄ TAJEMNICĘ

Mroczna i pełna tajemnic gra przygodowa już w sprzedaży!

**KONKURS!** Do wygrania 10 GIER

Wyślij SMS o treści: **GRA1** na numer 7140

Koszt wysłania smsa na numer 7140 - 1.22 zł z vat

CZAS TRWANIA KONKURSU: od 5.06.2007 do 31.07.2007

## GRY JAVA SMS na 7940

**Aby pobrać GRĘ JAVA** wyślij SMS na numer **7940** w treści wpisz kod elementu (np. GZB1278). Aby wysłać do znajomego po kodzie wpisz „." (kropka) oraz numer znajomego (np. GZB1278.507998998). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.

GZB1325 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE6 | SE7

GZB477 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | M5x | S5x

GZB1412 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | SE5 | SE7

GZB1392 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE6 | SE7

GZB1278 — N40 | N60 | E7x | Mv | SE5 | S5x

GZB1428 — N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE7

GZB1406 — N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE6 | SE7

GZB1422 — N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE6 | SE7

GZB1433 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE7

GZB1405 — N30 | N40 | N60 | N6600 | E7x | SE5 | SE6

GZB1293 — N30 | N40 | N60 | E7x | Mv | S5x | SE5 | SE6

GZB1287 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE7

GZB1426 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | SE5 | SE6 | SE7

GZB1316 — N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE7

GZB1307 — N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE6

GZB1421 — N30 | N40 | N60 | N6600 | S5x | Mv | E7x | SE5 | SE6 | SE7

GZB680 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE7

GZB1370 — N40 | N60 | N6600 | Mv | SE5 | SE6 | SE7

GZB1404 — N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5

GZB1393 — N30 | N40 | N60 | Mv | S5x | N6600 | E7x | SX1 | SE5 | SE6

GZB1394 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | S5x | SE5 | SE6

GZB1401 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE7

GZB1313 — N40 | N60 | N6600 | Mv | E7x | SE5 | SE6 | SX1

GZB1425 — Mv | N30 | N40 | N60 | N6600 | E7x | SCx | M5x | S5x | SX1 | SS6

GZB1326 — N30 | N40 | N60 | Mv | E7x | SE5 | SE6

GZB1351 — N30 | N40 | N60 | N6600 | Mv | SE5 | SE6 | SE7

GZB1277 — N40 | N60 | Mv | E7x | SE5

GZB1402 — N40 | N60 | N6600 | SE5 | SE6 | SE7 | Mv | E7x

**Dostępność: Mv** - Motorola V300, V400, V500, V600 **M7** - Motorola T720, T720i, T722i **SE5** - SonyEricsson K500i **SE6** SonyEricsson T610, T628, T630, Z600 **SE7** - SonyEricsson K700i **N30** - Nokia 3510i, 8910i **N40** - Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250 **N60** - Nokia 3650, 7650, NGage 7600 **N80** - Nokia 9210, 9210i **N90** - Nokia 7700 **N6600** - Nokia 6600 **SX1** - Siemens SX1 **S5x** - Siemens M55, Mt60, S55, SL55 **M5x** - Siemens M55 MC60, SL55, C60 **MTx** - Siemens MT50, C55, SL42, SL45i, M50 **E7x**- Samsung E600, E700, E710, E720, E800 **SCx** - Samsung C100, S100, S200, S300, V200, X100

## gameloft

3067 - © 2006 Sony Pictures Animation, Inc. 3051 - © Marathon - Mystery Animation Inc. All rights reserved.

GZB3096 HIT!, GZB3071, GZB3051, GZB3010, GZB3076, GZB3093, GZB3067, GZB3085, GZB3043, GZB3006, GZB3083, GZB3014, GZB3088, GZB3050, GZB3084, GZB3072, GZB3060, GZB3102, GZB3000, GZB3029, GZB3089, GZB3077, GZB3026, GZB3042, GZB3000, GZB3097, GZB3025, GZB3086

Gry dostępne na wszystkie telefony obsługujące gry java: Alcatel, BenQ, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Samsung (z wyjątkiem modelu E250, X510, X520, C100) Siemens (z wyjątkiem modelu C81 i AX72), Sony Ericsson (z wyjątkiem modelu J220(i), P990i, T300), Sagem (z wyjątkiem modelu 400x, 600x, my501x).

DRINKOMAT ALKOMAT W KOMÓRCE SMS o treści GZB1378

MAPA FOTORADARÓW SMS o treści GZB1340

KAMERA PUZZLE Ułóż puzzle ze zrobionego przez siebie zdjęcia SMS o treści GZB1410

KOMPUTEROWY PULPIT W KOMÓRCE SMS o treści GZB1382

**Czas na zemstę! Tym razem to wojska GDI poznają gorzki smak porażki. Przedstawiamy też sposób przejścia kampanii bonusowej, w której kierujesz rasą Scrin. Rozkazuj i podbijaj!**

Część_2

# COMMAND & CONQUER 3 WOJNY O TYBERIUM

## PROLOG

### 1) Centrum kosmiczne Goddarda

**UWAGA!** Cienie to bardzo przydatne jednostki – mogą wysadzać budynki w powietrze, a do tego posiadają lotnie, dzięki którym szybko przemieszczają się po mapie.

Zacznij od zniszczenia fanatykami fragmentu muru. Następnie wybierz sabotażystę i wykorzystaj go do przejęcia kontroli nad sztabem GDI. Od tej pory w okolice budynku dowództwo będzie ci przysyłało oddziały milicji, piechotę przeciwpancerną i fanatyków. Masz 20 minut na wykonanie wszystkich zadań. Najpierw musisz zniszczyć dodatkowe elektrownie, znajdujące się na północny zachód od sztabu GDI. Po drodze rozwal wrogie budynki produkujące jednostki. Kiedy wysadzisz w powietrze pierwsze dwie elektrownie, udaj się na północ i zrób to samo z kolejnymi dwiema. Teraz wykonaj dwa zadania poboczne. Po pierwsze, oczyść teren na wschodzie mapy i udaj się sabotażystą w stronę ośrodka zaopatrzenia, po czym go przejmij. Po drugie, wykorzystaj Cienie, które dostałeś od dowództwa, do zniszczenia ostatniej elektrowni GDI, znajdującej się w centrum mapy. Aby ominąć przeszkody i wrogie wieżyczki, skorzystaj z lotni (opcja w menu Cieni). Wyląduj przy elektrowni i wysadź ją w powietrze. Na deser pozostanie ci zrównanie z ziemią centrum sterowania rakietami A-SAT.



## AKT I

### 2) Baza Sił Lotniczych Andrews

Na początek skieruj swój oddział na zachód i zniszcz niewielką bazę GDI. Chwilę potem dowództwo wzniesie w punkcie startu bazę. Aby zapewnić sobie przypływ tyberium, przejmij sabotażystą punkt wydobycia znajdujący się na północ od twojej siedziby. Zacznij produkować łaziki i piechotę przeciwpancerną. Tymczasem sprowadź Cienie w okolicę elektrowni wroga, znajdującej się przy zachodnim krańcu mapy. Wysadzając ją w powietrze, wyłączysz wszystkie systemy obronne GDI. Udaj się oddziałem składającym się z łazików i piechoty przeciwpancernej na północ, w stronę budynków, które masz zniszczyć. Po drodze możesz też wykorzystać sabotażystę do przejęcia drugiego punktu wydobycia tyberium (zrób to, kiedy będziesz pewny, że teren jest czysty). Najszybszym sposobem na zlikwidowanie trzech wymaganych budynków jest zlecenie tego zadania Cieniom. Niech przylecą na miejsce, a następnie zrobią użytek z ładunków wybuchowych.


Cienie w akcji...

**UWAGA!** Połączenie działania Cieni i jednostek stricte ofensywnych to klucz do sukcesu w tej operacji.



### 3) Biały Dom


Sabotaż budynków GDI to tutaj główne zadanie.

Misję zacznij od przechwycenia sabotażystami dwóch punktów wydobycia tyberium – jeden znajduje się na wschód od bazy, drugi na zachód. Jeśli idzie o produkcję jednostek, to potrzebujesz zróżnicowanej siły uderzeniowej – przyda ci się zarówno milicja czy piechota przeciwpancerna, jak i łaziki oraz motocykle. Gdy uzbierasz pokaźny oddział, udaj się na północ i zrównaj z ziemią centrum logistyczne GDI. Nieopodal znajdują się koszary – je również zniszcz. Jeśli chcesz, możesz się zabrać za zadanie poboczne, polegające na przejęciu dwóch rafinerii wroga (jedna stoi na wschodzie, druga na zachodzie). Jest ono łatwe, gdyż budynki nie są praktycznie w żaden sposób bronione. Kolejnym zadaniem opcjonalnym jest zniszczenie pięciu latających transporterów GDI. Komputer zaznaczy miejsce, w którym się one za chwilę pojawią, więc pozostaje ci tylko udać się tam dwoma-trzema motocyklami i wystrzelić rakiety w stronę fruwadeł. Chcąc skończyć misję, skieruj swój główny oddział w stronę Białego Domu. Stoi przed nim średniej wielkości baza GDI. Zniszcz wskazane cele, by móc cieszyć się ze zwycięstwa.


Zniszczenie centrum logistycznego wroga mocno pokrzyżuje mu szyki.

**UWAGA!** W misji tej przygotuj zróżnicowaną siłę uderzeniową, składającą się zarówno z piechoty (milicjanci, piechota przeciwpancerna), jak i pojazdów (łaziki, motocykle).

## 4) Hampton Roads

**UWAGA!** Jako że nie dysponujesz bazą, musisz bardzo szanować te jednostki, które przydziela ci dowództwo. Utrata każdej z nich to poważny cios.

Pierwsze zadanie jest banalne. Kieruj się komandosem na północ, gdzie znajduje się lotniskowiec GDI. Po drodze napotkasz kilka patroli – nie powinieneś mieć problemów z ich wyeliminowaniem. Trafisz też na kilka skrzynek odnawiających zdrowie, skorzystaj z nich w razie potrzeby. Napotkane pojazdy wyłączaj z walki, strzelając w czerwone beczki. Po wysadzeniu lotniskowca otrzymasz posiłki – cztery śmigłowce typu Jad i kilka oddziałów fanatyków. Zanim zabierzesz się za wykonywanie głównego zadania, udaj się komandosem w miejsce, gdzie znajduje się zaginiony sabotażysta.

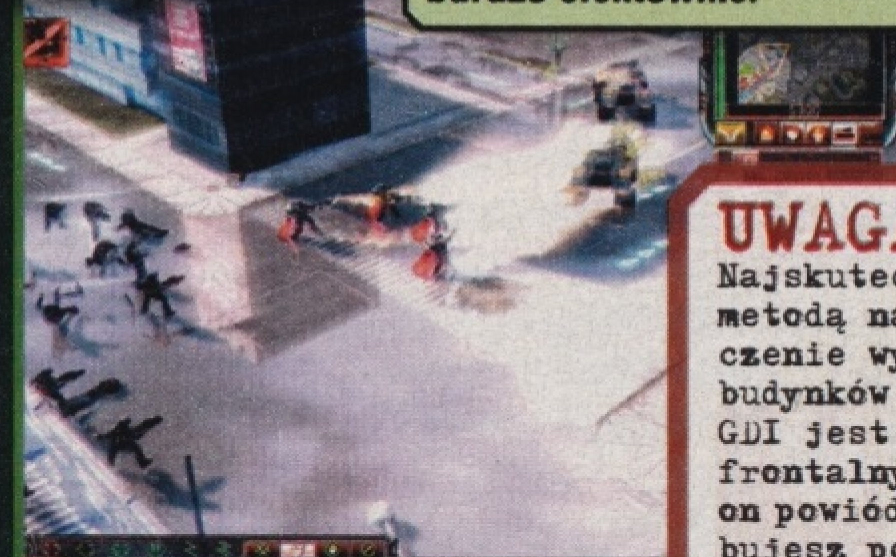
Kiedy go uwolnisz, skieruj wszystkie jednostki w stronę niewielkiej bazy, znajdującej się blisko południowo-wschodniego narożnika mapy (zanim to zrobisz, koniecznie zapisz stan gry). Broni jej masa piechoty, którą powinieneś eliminować komandosem. Jednak nie wchodź nim za głęboko do bazy, dopóki nie wytłuczesz – za pomocą śmigłowców – snajperów rozmieszczonych dookoła, a także żołnierzy siedzących w budynkach. Kiedy natrafisz na pojazdy, zaatakuj je fanatykami. Po tym, jak oczyścisz bazę, przejmij sabotażystą, którego niedawno uratowałeś, sztab GDI. W jego pobliżu znajduje się kilka elektrowni – zniszcz je, by wyłączyć systemy obronne w siedzibie wroga na północy mapy. Teraz już możesz wszystkimi jednostkami (poza komandosem) zaatakować budynek władz portu. Wykorzystaj też opcję bombardowania, którą otrzymałeś po przechwyceniu sztabu.

*Jeden komandos, a potrafi poczynić takie szkody...*



## 5) Waszyngton

*Piechota ogniowa wygląda bardzo efektownie.*



**UWAGA!** Najskuteczniejszą metodą na zniszczenie wymaganych budynków w bazie GDI jest atak frontalny. Aby się on powiódł, potrzebujesz po kilkadziesiąt (50-60) łazików i motocykli.

Od razu po rozpoczęciu misji wybuduj fabrykę pojazdów, wyprodukuj drugą żniwiarkę, a następnie zacznij masową produkcję motocykli i łazików. W tej operacji masz tylko jedno zadanie obowiązkowe – zniszczenie kilku budynków w bazie w północno-wschodnim narożniku mapy. Wcześniej jednak możesz osiągnąć cztery cele dodatkowe. Dwa pierwsze to wybudowanie systemów obronnych w bazie – wieżyczek przeciwpiechotnych i laserowych (to bułka z masłem). Trzecie zadanie polega na przejęciu stacji metra znajdującej się kilka kroków na północ od twojej bazy. Aby to zrobić, oczyść dwa pobliskie budynki z wrogiej piechoty, po czym zajmij cel sabotażystą. Przechwycenie tego obiektu da ci możliwość szybkiego przenoszenia piechoty między stacjami metra (wystarczy wprowadzić jednostki do jednej z nich, potem zaznaczyć inną i wybrać swoich wojaków z menu). Czwarty cel dodatkowy to trzy silosy, rozmieszczone w trzech mocno oddalonych od siebie punktach. Możesz je zniszczyć w drodze do głównej bazy wroga.

Zadanie podstawowe jest tylko jedno, ale za to trudne. Są dwa dobre sposoby na jego wykonanie: frontalny atak bądź uderzenia „doskok-odskok" oddziałami Cieni. Jeśli zdecydujesz się na pierwszą taktykę, wyprodukuj po 50 egzemplarzy motocykli i łazików (masz do dyspozycji także czołgi ogniowe, ale one ci się tutaj nie przydadzą). Podziel tę grupę na dwa oddziały i uderz na bazę wroga z dwóch stron – od wschodu i od zachodu. Pamiętaj, że musisz skupić się tylko na kilku wyznaczonych budynkach. Jeśli wybierzesz drugą metodę, musisz stworzyć kilkanaście, a najlepiej kilkadziesiąt oddziałów Cieni i wysyłać je grupami w stronę bazy wroga. Niech lądują w pobliżu konstrukcji, które masz zniszczyć, podkładają ładunki wybuchowe, a następnie z powrotem wzbijają się w powietrze i uciekają, by zregenerować opcję wysadzania budynków – i tak w kółko. Ten sposób osiągnięcia celu głównego wymaga refleksu, mocnych nerwów i częstego zapisywania stanu gry.

## AKT II 6) Pustynia Amazońska

*Taka liczba wieżyczek zapewni ci skuteczną obronę przed siłami GDI w początkowej fazie rozgrywki.*



**UWAGA!** Inwestuj w czołgi Skorpion, gdyż doskonale nadają się do szybkich ataków na umocnione pozycje wroga.

Zaczynasz w południowo-zachodnim rogu mapy. Twoim pierwszym zadaniem jest zniszczenie północnej bazy GDI. Postaw koniecznie jedną-dwie wieżyczki laserowe na północy oraz lotnisko. Wkrótce zostaniesz dwukrotnie zaatakowany przez wrogie transportery i Pitbulle. Gdy poradzisz sobie z drugą falą, dostaniesz możliwość produkcji czołgów Skorpion – stwórz ich około piętnastu, lecz zostaw je w bazie. Najlepszym sposobem pozbycia się budynków na północy jest wysłanie kilku (5-6) helikopterów Jad. Nie ma tam żadnych struktur przeciwlotniczych, więc zrównanie wszystkich konstrukcji z ziemią to bułka z masłem. Po odkryciu reszty mapy zniszcz północny most, by odciąć GDI drogę do twojej bazy. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, postaw koniecznie centrum technologiczne i wyposaż Skorpiony w działa laserowe i trały przeciwko minom.

Przemieść teraz czołgi na wschód, by oczyścić teren, i wyślij sabotażystę, aby zająć centrum zaopatrzeniowe. Wyprodukuj kilka śmigłowców Jad i wykonaj zwiad w stronę bazy GDI. Po drodze natkniesz się na kilka pojazdów i dwa bunkry. Zmieć wszystko z powierzchni ziemi. Struktury GDI nie są najlepiej bronione. Korzystając z Jadów, zniszcz stojące przed bazą i w jej wnętrzu wieżyczki obronne, aby ułatwić zadanie czołgom. Nie napotkasz dużego oporu ze strony stacjonujących tam jednostek, jedynym problemem mogą być dwa działa przeciwlotnicze na wschodnim i zachodnim krańcu bazy. Trzymaj śmigłowce z dala od nich. Gdy obrona garnizonu zostanie zneutralizowana, wyślij czołgi, by dokończyły dzieła.

## 7) Wybrzeże Atlantyku

**UWAGA!** Pamiętaj o ciągłym przypływie gotówki. Misja jest dość długa i wymaga sporych nakładów pieniężnych.



Twoim pierwszym zadaniem jest zniszczenie stanowiska artylerii na północ od początkowej bazy. Użyj do tego obu bombowców Vertigo. Mapa się poszerzy i podane ci zostaną dalsze wytyczne. Wpierw zajmij się rozbudową bazy. Niezbędne będą dodatkowe wieżyczki laserowe, rafineria i centrum technologiczne. Kup opcję wyposażania Skorpionów działami laserowymi. Otrzymasz również możliwość produkcji niewidzialnych czołgów, jednak ich konstrukcja nie opłaca się w tej misji – trzymaj się wypróbowanych w boju Skorpionów. W pierwszej kolejności zajmij się bazą GDI. Wystarczy zniszczyć plac budowy, aby ataki na twoje pozycje zdarzały się dużo rzadziej lub nawet w ogóle ustały. Najlepszą bronią do tego celu będą bombowce. Dwa naloty pełnej eskadry załatwią sprawę. Możesz potem zrównać całą siedzibę wroga z ziemią dla świętego spokoju, jednak nie jest to wymagane.

Następny cel stanowi pozycja artyleryjska na wschód od twojej bazy. Atak z powietrza odpada z powodu licznych umocnień przeciwlotniczych. Wyślij grupę kilkunastu Skorpionów i czołgów ogniowych. Niech te pierwsze zajmą się budynkami, a drugie – piechotą. W pewnym momencie na wybrzeżu pojawi się jednostka naprawcza zmierzająca do północnego działa artyleryjskiego. Zniszcz ją, zanim dotrze do celu. Jeśli nie zrównałeś z ziemią wschodniego działa i przylegających działek przeciwlotniczych, to wykorzystaj eskadrę 5-6 Jadów. Omiń wieżyczki szerokim łukiem i zniszcz pojazd. Jeśli jednak posiadasz komfortowy dostęp do wybrzeża, wykorzystaj bombowce Vertigo i załatw sprawę jednym sprawnym uderzeniem. Na morzu pojawi się lotniskowiec GDI. Trzeba będzie minimum trzech nalotów Vertigo, by poszedł na dno. Teraz możesz już zająć się ostatnią pozycją artyleryjską. Ukształtowanie terenu gra mocno na twoją niekorzyść, ale nie zwracaj uwagi na straty. Przygotuj jak najwięcej Skorpionów i rusz całą siłą na garnizon wroga. Wykorzystaj również bombowce, nawet jeden celny pocisk znacznie ułatwi sprawę.

## AKT III

### 8) Słowenia

Zaczynasz z samym komandosem w południowo-wschodnim narożniku mapy. Musisz zniszczyć umocnienia przeciwlotnicze, by dostać wsparcie z powietrza. Wykorzystaj ułożenie beczek z paliwem, by siać chaos i destrukcję w szeregach GDI. Po dotarciu do ciężarówki otrzymasz spore posiłki i kolejny cel – odbicie opuszczonej bazy Bractwa i przetransportowanie tam ładunku ciekłego tyberium. Masz pięć minut do przybycia Awatarów od Kane'a. Obstaw dostępnym wojskiem północną i zachodnią bramę. Umocnij je również wieżyczkami i działkami laserowymi. Postaw też po dwa obeliski światła. Gdy na liczniku pozostanie mniej niż minuta, zostaniesz zaatakowany przez kilka Drapieżników i jednego Mamuta. Pamiętaj o systematycznych naprawach wszystkich struktur defensywnych i ewentualnej produkcji Skorpionów do dodatkowej obrony.

**UWAGA!**
Pilnuj ciężarówki jak oka w głowie. Wyjątkowo łatwo ją zniszczyć, a w dalszej części misji będzie bardzo narażona na uszkodzenia.

Po przybyciu Awatarów będziesz je musiał ulepszyć, aby zaliczyć zadanie bonusowe. Przechwyć moc od jednej z jednostek – od czołgu ogniowego, motocykla bądź niewidzialnego czołgu (pojazd ten zostanie zniszczony). Dobuduj jeszcze dwa-trzy Awatary i wyślij je na północ, do bazy GDI, razem z komandosem. Roboty zajmą się budynkami i oddziałami zmotoryzowanymi, a komandos wykończy piechotę. Zostaniesz prawdopodobnie zaatakowany przez ciężkie czołgi GDI. Możesz również dla własnej przyjemności zrównać z ziemią wschodnią i zachodnią bazę wroga. Nie wiąże się to jednak z żadnym zadaniem. Po oczyszczeniu okolicy z wszelkich niebezpieczeństw wyślij ciężarówkę do punktu ewakuacyjnego na północy.


*Ta grupa uderzeniowa spokojnie poradzi sobie z wszystkimi siłami GDI na mapie.*

### 9) Sarajewo

Konwój pojawia się na mapie w południowo-zachodnim rogu. Wyślij wszystkie jednostki na północ. Wnet trafisz na bazę GDI. Zniszcz działo i koszary, aby utorować drogę ciężarówce. Prowadź jednostki dalej na północ. Na dość rozległej polanie napotkasz kolejne siły wroga. Wybij wszystkich przeciwników i wyślij ciężarówkę północną drogą do serca bazy. Jeśli wóz nie został uszkodzony, zaliczysz również zadanie dodatkowe. Po chwili przejmiesz kontrolę nad siedzibą główną.

**UWAGA!**
Korzystaj z duetów Awatar plus motocykl. Razem stanowią zestaw nie do pokonania.


*Tak skonstruowana obrona przy każdej z bram spokojnie powstrzyma ataki nieprzyjaciela.*



Zbuduj koniecznie rafinerię i centrum technologiczne oraz dwa lotniska. Następnym celem jest zrównanie z ziemią bazy GDI. Za kilka minut pojawią się posiłki Bractwa. Bombowce rozniosą wszystkie wrogie struktury w pył. Okaże się jednak, że nowo przybyłe siły wcale nie chcą dołączyć do twoich szeregów, wręcz przeciwnie – są nastawione bardzo nieprzyjaźnie. Jako wierny żołnierz Kane'a nie okazuj zdrajcom litości. Najlepszą taktyką jest zniszczenie wrogich obelisków światła za pomocą bombowców Vertigo i dalsza walka z użyciem Awatarów (około 6 sztuk) i łazików terenowych. Kolejność niszczenia placówek nie gra roli.

## AKT IV

### 10) Australijski busz

Zaczynasz w centrum mapy. Wyślij śmigłowce i sabotażystów na północ, a czołgi na wschód. Jadami zaatakuj emiter dźwięku i pierwszy konwój. Czołgi muszą natomiast zająć się punktem wydobycia tyberium i broniącymi go bunkrami. Po zdobyciu pierwszej ciężarówki wyślij ją do punktu ewakuacyjnego, zawróć czołgi na zachód i dołącz do nich sabotażystów. Niech śmigłowce zniszczą ochronę kolejnych ciężarówek. Przechwyconym wozem od razu nakazuj transport do własnej siedziby. Czołgi muszą utorować czym prędzej drogę do garnizonu GDI. Zniszcz wszystkie wieżyczki broniące bazy i rozkaż sabotażystom zajęcie interesujących cię budynków. Jeśli się pospieszyłeś, za kilka sekund zostaniesz poinformowany o ataku Obcych. Chwilę później na własne oczy przekonasz się, że to prawda. Wyślij wszystkie oddziały do punktu ewakuacyjnego. Przez minutę musisz bronić się przed atakami Scrinów. Jeśli nie straciłeś dotąd żadnej jednostki, nie sprawi ci to najmniejszego problemu. W razie czego dobuduj kilka niewidzialnych czołgów. Gdy przybędą transportowce, misję będziesz mógł uznać za zaliczoną.

**UWAGA!**
Nie marnuj czasu na wykonywanie dodatkowego zadania. Obcy zaatakują szybciej, niż ci się wydaje, a wtedy wszystkie twoje siły potrzebne będą do obrony ciężarówek.


*Oddziały chroniące ciężarówki nie powinny stanowić dla ciebie nadmiernego problemu.*



### 11) Obrzeża Sydney

Twoja baza znajduje się w południowo-wschodnim rogu mapy. W pierwszej kolejności zadbaj o należytą ochronę. Otocz się obeliskami światła i działkami przeciwlotniczymi, po pięć tych konstrukcji wystarczy do efektywnej obrony. W następnej kolejności postaw rafinerię, dwa lotniska i zacznij produkcję Awatarów. Gdy lotniska będą gotowe, wytrenuj dwóch inżynierów i wyślij ich transportowcami na północny zachód. Przejmij oba punkty wydobycia tyberium, by osiągnąć pierwszy dodatkowy cel. Zajmij się teraz dalszą rozbudową bazy. Gdy Obcy przebiją mur okalający Sydney, zostaniesz o tym poinformowany. Czym prędzej zniszcz wszystkie zaznaczone na mapie budynki Scrinów, a ich ataki radykalnie stracą na sile. Radzę użyć do tego bombowców. Choć obrona przeciwlotnicza Scrinów jest dość dobra, kilka pocisków na pewno dosięgnie celu. Na tym etapie powinieneś mieć wystarczająco dużo gotówki, by spokojnie produkować nowe samoloty. Teraz czas pozbyć się centrum kontroli działa jonowego. Budynek nie jest chroniony przed atakami z powietrza, więc najzwyczajniej w świecie zbombarduj go eskadrą Vertigo. Twoim ostatnim celem jest przejęcie laboratorium GDI. Wyślij tam sabotażystę w transportowcu. Po zdobyciu budynku misja zakończy się sukcesem.

**UWAGA!**
Nie marnuj pieniędzy na mocną obronę bazy. Będziesz nękany jedynie przez najsłabsze oddziały Scrinów.



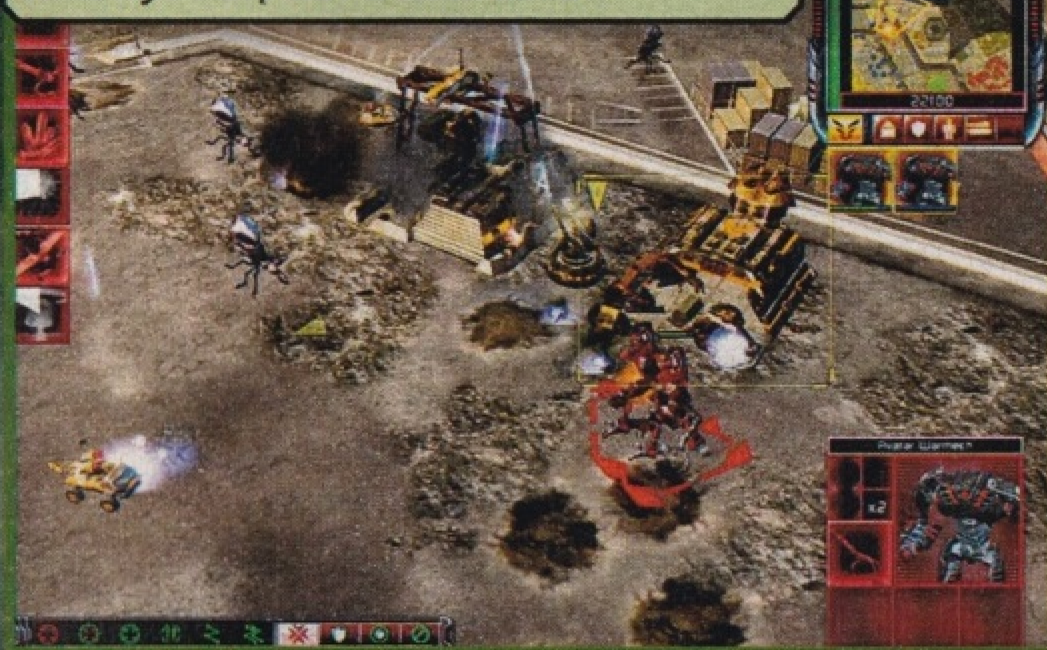

*Tradycyjny atak na pozycje Obcych nie ma najmniejszego sensu. Wykorzystaj bombowce Vertigo do zniszczenia zaznaczonych budynków.*

## I2) Centrum Sydney

**UWAGA!**
Czas pozostały do zmiany celów misji wykorzystaj na produkcję Awatarów i wykonanie bonusowego zadania.

Zaczynasz w południowo-wschodnim rogu mapy. Twoim celem jest pomoc siłom GDI w odparciu ataku Scrinów. Przez 10 minut musisz utrzymać swoją bazę. Zacznij jej rozbudowę od rafinerii. Teoretycznie powinieneś pomagać GDI w ochronie transportowców V-35 Wół z ludnością cywilną na pokładzie. W praktyce jednak nie ma to sensu. Dowództwo poprosi o zebranie tyberium za 25 tysięcy dolarów, ale tym też nie zaprzątaj sobie głowy.

Gdy na zegarze pozostaną trzy minuty, otrzymasz komunikat od... Kane'a. Przywódca Bractwa żyje i jest wyjątkowo niezadowolony z rozwoju wypadków w ciągu ostatnich tygodni. Wszystkie otrzymane do tej pory zadania zostaną automatycznie anulowane bez możliwości ich pozytywnego zaliczenia. Pojawi się za to jeden nadrzędny cel – zniszczenie wojsk GDI na mapie. Aby wykonać zlecenie bonusowe, użyj głowicy atomowej. Dodatkowym argumentem przemawiającym za tym rozwiązaniem jest fakt, że nie musisz czekać na jej aktywację. Po rozwaleniu sześciu kluczowych budynków misja zakończy się sukcesem.


*Bomba atomowa, pięć Awatarów i ciągły ostrzał ze strony Obcych wystarczą, by zniszczyć bazę GDI w kilka minut.*

## I3) Ayers Rock

**UWAGA!**
Zamiast je niszczyć, postaraj się zdobyć działo jonowe GDI. Dwie superbronie jednocześnie to potężny atut.

Twoim pierwszym zadaniem jest przejęcie południowej siedziby Kilian. Zaatakuj od wschodu, zniszcz wieżyczki i okoliczne jednostki. Rozkaż sabotażystom przechwycić plac budowy i centrum operacyjne. W bazie niezbędne do postawienia będą: rafineria, lotnisko, świątynia Nod, działka przeciwlotnicze i obeliski. Po chwili otrzymasz dwa cele dodatkowe – przejęcie bazy mutantów oraz wyprodukowanie pięciu oddziałów i zdobycie trzech silosów z tyberium. Oba zadania nie należą do skomplikowanych. Wyślij przodem Awatara do oczyszczenia terenu, a za nim sabotażystów, by przejąć wymagane budynki. Każdy silos to zastrzyk pieniężny w postaci 5000 jednostek tyberium. Teraz czas na zajęcie się Kilian. Aby przechwycić siedzibę zdrajczyni, musisz zrównać z ziemią świątynię. Dokonaj tego za pomocą bombowców Vertigo. W twoim interesie leży zostawienie bazy w jak najlepszym stanie. Gdy budynek legnie w gruzach, wszystkie struktury i jednostki Kilian przejdą na twoją stronę.

Okaże się, że w okolicy działają również siły GDI. Ich baza znajduje się w północno-wschodnim rogu mapy. Na domiar złego dysponują oni działem jonowym – najpierw zajmij się właśnie nim. Wyślij tam kilka Awatarów i sabotażystę. Zniszcz wszystkie struktury i jednostki poza samym działem. Przejmij je teraz sabotażystą. W ten sposób uzyskasz dostęp do dwóch superbroni naraz. Wróg nie będzie próżnował, spodziewaj się ciągłych ataków na swoje pozycje. Obstaw wyjazd z bazy obeliskami światła – to najlepszy sposób na obronę. Aby zakończyć misję powodzeniem, musisz zniszczyć trzy kluczowe budynki wroga. Poczekaj, aż załadują się obie superbronie. Najpierw zrzuć atomówkę, a potem uderz z działa jonowego. Jeśli misja nie skończy się automatycznie, sprzedaj centrum kontrolujące działo.


*Zrzucenie atomówki wykluczy GDI z gry.*

# AKT V

## I4) Północne Włochy

**UWAGA!**
Zadbaj o bardzo gęstą sieć wieżyczek przeciwlotniczych. Obcy będą atakować głównie drogą powietrzną.

Startujesz z malutkim garnizonem na południowym krańcu mapy. Wytrenuj trzech sabotażystów i wyślij ich do opuszczonej bazy Bractwa. Prawdopodobnie będą potrzebowali eskorty. Niech jeden zajmie plac budowy, drugi centrum zaopatrzeniowe, a trzeci naprawi wyrzutnię rakiet Catalyst. Sprzedaj teraz wszystkie budynki ze startowej bazy, a za otrzymaną gotówkę wybuduj rafinerię, fabrykę pojazdów, centrum technologiczne i świątynię Nod. W tej misji będziesz atakowany niemal wyłącznie z powietrza. Zadbaj o odpowiednio gęstą sieć wieżyczek przeciwlotniczych. Ponadto przyda się kilka obelisków. Twoim głównym celem są trzy stabilizatory grawitacyjne Obcych. Aby wykonać bonusowe zadanie, nie możesz użyć do ich zniszczenia otrzymanej wyrzutni rakiet. Jeśli nie zależy ci na medalu, zbombarduj cele jeden po drugim. Jeśli jednak chcesz otrzymać odznaczenie, najlepszą bronią są bombowce Vertigo (bardzo przydatne będzie drugie lotnisko) i bomba atomowa. Obrona Obcych jest dość gęsta, ale stabilizatorom nie potrzeba wielu pocisków „do szczęścia". Nalot eskadry pięciu samolotów wystarczy, o ładunku atomowym nawet nie wspominając.


*Placówki Scrinów spokojnie zniszczysz kolejnymi nalotami bombowców Vertigo.*



## I5) Operacja Sztylet

**UWAGA!**
Po zajęciu bazy GDI musisz się naprawdę pospieszyć z produkcją Mamutów i obroną północno-zachodniego placu budowy. Scrinowie zaatakują w ciągu kilku minut.

Zaczynasz z niewielkim, bezużytecznym zbiorem budynków. Nie posiadasz nawet placu budowy. Wyślij komandosa i sabotażystów na południowy zachód. Temu pierwszemu koniecznie ustaw tryb wstrzymania ognia. W całym tym zamieszaniu jednostki GDI nawet cię nie zauważą. Poczekaj, aż żniwiarka wróci do rafinerii. Niech sabotażyści zajmą teraz ten budynek, a następnie również: plac budowy, koszary i fabrykę pojazdów. Komandosowi rozkaż wysadzić wszystkie wieżyczki przeciwpiechotne. Szybko wytrenuj kilku inżynierów i przejmij resztę budynków w okolicy. Wybuduj teraz drugą rafinerię i centrum technologiczne. Im szybciej rozpoczniesz produkcję Mamutów, tym lepiej. Na początek będziesz potrzebował około 5-6 sztuk. Wyślij je w północno-zachodni róg mapy. Zniszcz wszystkie budynki poza placem budowy. W czasie ataku Obcych pilnuj go jak oka w głowie. Gdy wszyscy najeźdźcy polegną, wyślij inżyniera, by przejął budynek.



GDI zostało wyeliminowane – pora zająć się Obcymi. Wybuduj około 15-20 Mamutów. Trzymaj też w pogotowiu kilku inżynierów w samolotach transportowych. Czołgami uderz w północno-wschodni róg mapy. Radzę zniszczyć jedynie instalacje obronne i ewentualne jednostki Scrinów. Wyślij szybko inżynierów, by zajęli kluczowe budynki kosmitów. Stwórz kilka Trójnogów, aby zaliczyć drugie bonusowe zadanie. Zgromadź siłę około 10 Mamutów i wyprodukowanych wcześniej Trójnogów. Taką grupą uderz na drugą bazę Obcych, położoną nieco bardziej na południe od poprzedniej. Zajmij inżynierem lub asymilatorem ich główny budynek (wysoka wieża najbliżej zachodniego krańca mapy), resztę zrównaj z ziemią.

## 16) Włoskie wzgórza

**UWAGA!**
W pierwszej kolejności zniszcz stabilizatory grawitacyjne w północno-wschodnim rogu mapy. Jedna atomówka załatwi sprawę.

Wpierw rozbuduj bazę. Nie będziesz na tym etapie atakowany przez Obcych, więc skoncentruj się na wznoszeniu niezbędnych konstrukcji. Potrzebne ci będą ze dwa dodatkowe Awatary, eskadra bombowców Vertigo i dostęp do broni jądrowej. W tej misji masz tylko jeden cel główny i trzy opcjonalne. Najpierw zajmiemy się zadaniami bonusowymi. W pierwszej kolejności zrzuć atomówkę na stabilizatory grawitacyjne Scrinów. Unikniesz dzięki temu licznych i dość irytujących nalotów.

Teraz czas zdobyć trzy ekstraktory należące do kosmitów. Zacznij od tego na wschodzie. Polecam zbombardować wieżyczki obronne, a potem wysłać Awatary do niszczenia reszty budynków. Teraz nakaż sabotażyście zająć rafinerię. Pamiętaj, by zrobić to, gdy żniwiarka będzie oddawała plony – inaczej będziesz musiał zbudować drugą, by otrzymać jakikolwiek zysk z budynku. Zabezpiecz okolicę obeliskami, Scrinowie od tej pory będą kontratakować. Zdobądź dwa kolejne ekstraktory, stosując dokładnie ten sam schemat. Gdy wszystkie trzy budynki znajdą się pod twoją kontrolą, zaliczysz drugie zadanie dodatkowe.


*Taka obrona każdej z rafinerii spokojnie powstrzyma ataki kosmitów.*

Trzeci i ostatni bonusowy cel misji znajduje się w samym sercu bazy nieprzyjaciela. Najzwyczajniej w świecie zrzuć na niego ładunek jądrowy. Przy okazji zrównasz z ziemią prawie wszystkie najważniejsze struktury Obcych. Uważaj jednak, by nie uszkodzić centrum nerwowego. Twoim głównym zadaniem jest zajęcie tego budynku. Po zrzuceniu atomówki wyślij 3-4 Awatary, by pozbyć się wszelkich niedobitków. Teraz spokojnie przetransportuj inżyniera i zakończ misję.

## 17) Wieża Kane'a

**UWAGA!**
Zniszczenie północnej bazy GDI jest kluczową kwestią w tej misji. Powstrzyma najcięższe ataki na generatory pola siłowego, a to znacząco ułatwi wykonanie reszty zadań.

W tej misji liczy się przede wszystkim szybkość. Całość da się zakończyć w 20 minut, jeśli wszystko zrobisz prędko. Startujesz w południowo-zachodnim rogu mapy. Od razu wybuduj dźwig, emisariusza i rafinerię (umieść ją przy północnym polu tyberium). Następnie postaw centrum technologiczne i świątynię Nod. Zadbaj o obronę bazy. Wznieś trzy obeliski i jedno działko przeciwpiechotne przy wschodnim polu tyberium (z tej strony atakować będzie GDI). Będzie ci też potrzebne lotnisko, a najlepiej dwa. Czym prędzej wyprodukuj dwie eskadry bombowców Vertigo. Rozkaż im nalot na Molochy GDI w centrum mapy. Dodatkowo zniszcz działka, elektrownię i wszystkich szturmowców stacjonujących obok. Wyślij trzech sabotażystów w samolotach transportowych i przejmij wszystkie skorupy Molochów. W ten sposób zaliczysz pierwsze zadanie bonusowe.



Wyprodukuj 10 Awatarów. Niedługo w bazie Obcych powinien pojawić się generator szczelinowy. Wyślij tam sabotażystę w transporterze i przejmij budynek. Dwa rodzaje superbroni naraz to potężny atut. Zrzuć bombę jądrową w samo serce północno-wschodniej bazy GDI. Postaraj się rozwalić jak najwięcej budynków, koniecznie zniszczone muszą zostać obie fabryki pojazdów. Możesz teraz zlecić bombowcom nalot na wieżyczki przeciwpiechotne i lotnisko, aby utorować drogę Awatarom, które powinny czym prędzej zająć się eksterminacją pozostałości po ataku jądrowym.


*Miej oko na te budynki. Ich utrata spowoduje porażkę.*

Gdy nie będzie już tam ani żywej duszy, wyślij Awatary na południe. Po około 15 minutach gry w okolicy jednej z baz GDI (jeśli działają jeszcze obie) pojawi się kontrola działa jonowego. Postaraj się czym prędzej ją zniszczyć, aby uniknąć sporych strat. Do tej pory generator szczelinowy Obcych powinien już działać. Stwórz pole do popisu mechom, strzelając w sam środek garnizonu GDI. Resztę spokojnie rozwalą Awatary, a ty ukończysz zmagania po stronie Bractwa Nod.

*Wielki gun i mocny pancerz to ważne sprawy, ale i tak nie ma jak atomówka...*

## SCRIN

### 1) Londyn

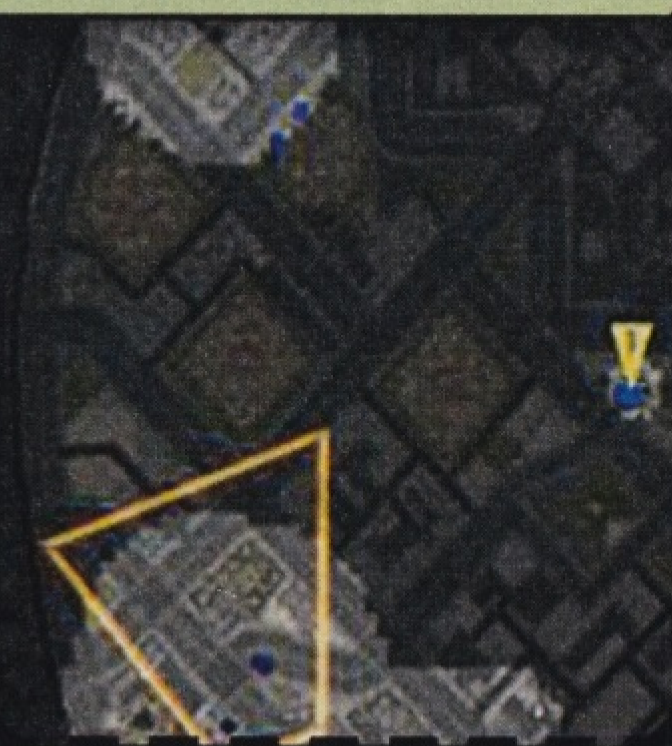
**UWAGA!** Korzystaj z lotnictwa. Cztery myśliwce potrafią siać spustoszenie w szeregach wroga bez większych strat własnych.

Twoim pierwszym celem jest 15 budynków cywilnych. Uważaj na pojawiające się transportery i Pitbulle. Gdy bloki runą, odsłonięta zostanie reszta mapy, a ty dostaniesz kolejne zadania. Postaw plac budowy nieopodal pola tyberium, wpierw niszcząc otaczającą je barierę. Wznieś wszystkie dostępne budynki i zadbaj o ochronę bazy. Dwa gniazda Trzmieli od północnego-wschodu i trzy-cztery wieżyczki fotonowe od południowego-wschodu wystarczą w zupełności do obrony bazy. Zajmij się teraz zadaniami bonusowymi. Pierwsze polega na postawieniu akceleratorów wzrostu w środku każdego pola tyberium na mapie. Nic prostszego, zwłaszcza że te struktury nie muszą znajdować się na twoim terytorium. Nie przejmuj się też, że zostaną po chwili zniszczone. Wystarczy, że choć przez moment wszystkie trzy będą sprawne, a zadanie zostanie zaliczone. Następnie zajmij się najważniejszymi londyńskimi monumentami. Wybuduj około 10 pojazdów kroczących i czołgów. Wykorzystaj swoje wojska zgodnie z przeznaczeniem, niszcząc wpierw ochronę, a potem same oznaczone budynki. W razie dużych strat zawróć jednostki do bazy, by naprawić i uzupełnić grupę uderzeniową.


Zniszczenie obu baz GDI nie jest łatwe, ale nie jest też niewykonalne.

Teraz pora na oba garnizony GDI. Polecam wpierw zająć się tym na północnym wschodzie. Armia 15 Pająków i tyluż czołgów powinna osiągnąć zamierzony efekt. Na początku „zainteresuj się" wrogim placem budowy. Nie zważaj na straty własne, w innym wypadku GDI będzie stawiało na nowo rozwalone przez ciebie budynki. Gdy plac zostanie zniszczony, pozbądź się koszarów, elektrowni i działek. Dobrym pomysłem jest również wysłanie samolotów. Wbrew pozorom cała eskadra radzi sobie z przeciwnikami bardzo sprawnie. Prawdopodobnie to zadanie będzie wymagało minimum dwóch uderzeń. Taką samą taktykę obierz przy południowo-wschodniej bazie GDI. Teraz jednak inwestuj wyłącznie w czołgi i myśliwce. Nie uświadczysz tu piechoty, więc Pająki przestaną mieć rację bytu. Radzę na bieżąco produkować nowe jednostki i dosyłać je na pole bitwy grupami po kilka sztuk. W ten sposób wróg nie zyska nad tobą przewagi liczebnej. Gdy obie bazy obrońców runą, misja zakończy się powodzeniem.

### 2) Monachium


Niszcząc bazę GDI, wpierw pozbądź się elektrowni – brak zasilania sparaliżuje obronę garnizonu.

Zniewolenie Monachium zaczynasz z tylko jedną jednostką – władcą umysłu. Jest to odpowiednik komandosów dwóch pozostałych frakcji. Choć z pozoru bezbronny, dysponuje dwiema bardzo przydatnymi umiejętnościami. Pierwsza to teleportacja jednostek w obrębie całej mapy, drugą natomiast jest możliwość przejmowania wrogich oddziałów. Twoim pierwszym zadaniem jest zajęcie baraków GDI i wytrenowanie inżyniera. Okolica aż roi się od wieżyczek strażniczych. Wykorzystaj fakt, że pobliskie ulice są patrolowane przez oddziały grenadierów i Drapieżców. Tych pierwszych użyj do wykurzania piechoty wroga z budynków. Czołgi zaś nadadzą się do niszczenia wieżyczek – te, które musisz usunąć przede wszystkim, znajdują się blisko prawego dolnego rogu mapy. Kolejne dwie bronią samych baraków, do ich rozwalenia użyj obu czołgów typu Pożeracz, które musisz teleportować z północno-zachodniego rogu mapy.

Gdy nie będzie już żadnych niebezpieczeństw, wyślij władcę umysłu w pobliże baraków i wytrenuj inżyniera. Udaj się nim do wskazanego budynku. Dzięki temu sieć obronna miasta przestanie funkcjonować. Zostanie ci oddana pod dowództwo grupa uderzeniowa niemałych rozmiarów. Skieruj ją w całości w stronę bazy GDI. Rozkaż jednostkom powietrznym zniszczenie elektrowni. Dzięki temu wszystkie wieżyczki przestaną działać, a ty bezkarnie będziesz mógł zrównać struktury nieprzyjaciela z ziemią.

**UWAGA!** Wykorzystuj specjalną umiejętność władcy umysłu. Dzięki niej możesz oczyścić cały południowo-zachodni róg mapy, nie używając własnych czołgów.

### 3) Chorwacja

**UWAGA!** Przygotuj się na ataki Bractwa z zachodu. Pamiętaj o odpowiednio gęstej sieci wieżyczek od tamtej strony.

Wyślij jednostki na wschód. Rozłóż plac budowy nieopodal niebieskiego pola tyberium. Rozwiń bazę – podstawą są dwa portale przyzywające pojazdy, dwa stabilizatory grawitacyjne oraz asembler technologiczny. Nie zapomnij również o sieci działek broniących dostępu do bazy. Twoim głównym celem jest zajęcie dwóch budynków znajdujących się na tyłach bazy Bractwa Nod. Dodatkowo możesz zrównać z ziemią garnizon GDI.

Do zniszczenia północno-wschodniej bazy potrzebne ci będzie około 10-12 Trójnogów wspomaganych technologią pola siłowego. Jeśli chcesz im ułatwić zadanie, wyślij wcześniej dwie eskadry myśliwców, aby te zniszczyły jak najwięcej elektrowni (wystarczy ubytek dwóch, aby sieć działek przestała funkcjonować). Trójnogi spokojnie poradzą sobie z resztą. Jeśli poniosłeś duże straty, uzupełnij braki i wyrusz na bazę Bractwa. Najlepiej podejść ją od wschodu – obrona jest tam najsłabsza. Z taką grupą uderzeniową rozwalisz wszystko w pył w mniej niż dwie minuty. Gdy w okolicy nie będzie już niebezpieczeństw, wyślij dwóch asymilatorów, aby zajęli oznaczone budynki. Chwilę po tym misja zakończy się sukcesem.


Grupa 10 Trójnogów z polami siłowymi oczyści spokojnie całą mapę z obecności zarówno GDI, jak i Bractwa Nod.

### 4) Granica I9

**UWAGA!** Polegaj głównie na statkach klasy Pustoszyciel z dodatkiem pola siłowego. W tej misji będą niezrównane.

Startujesz z dwiema rozbudowanymi bazami. Twoim najważniejszym zadaniem jest obrona ostatniej sprawnej wieży przez kilka minut. Od początku będziesz nękany przez ciągłe ataki sił GDI. Najpierw zbuduj dwa stabilizatory grawitacyjne i asembler technologiczny. Rozpocznij masową produkcję Pustoszycieli. Te jednostki są niezrównane i będą stanowiły twoją główną siłę – zarówno ofensywną, jak i defensywną. Wieżyczki wspomagane tymi statkami spokojnie podołają obronie bazy przez wyznaczony czas. Gdy budowa działka obronnego dobiegnie końca, dostaniesz kolejne cele.

Zadaniem głównym jest teraz budowa przekaźnika i przyzwanie statku matki. Wcześniej jednak zajmij się celem bonusowym. Polega ono na zniszczeniu bazy GDI. Jeśli dysponujesz około dziesięcioma Pustoszycielami, to spokojnie podołasz temu zadaniu. Najpierw rozwal plac budowy – dzięki temu wróg nie będzie odtwarzał utraconych struktur. Potem zajmij się fabrykami pojazdów. Reszta nie gra już roli, GDI więcej nie będzie sprawiało kłopotów. Przyzwij teraz statek matkę i wyślij go do wieży. Na wszelki wypadek zapewnij mu ochronę w postaci kilku Pustoszycieli. Ze względu na swoją niską prędkość stanowi dość łatwy cel dla jednostek wroga, które gdzieś się przypadkowo zawieruszyły. Po szczęśliwym dotarciu statku do wieży misja zostanie wypełniona, a ty ukończysz swoją przygodę z Command & Conquer 3 w trybie dla jednego gracza.


Zniszczenie bazy GDI znacząco ułatwi ci dalszą rozgrywkę.

Autor: Roland

# DirectX 10 grafika nowej generacji

**Windows Vista to nie tylko nowy system operacyjny. To także najświeższa, dziesiąta generacja pakietu DirectX, który po raz kolejny stawia duży krok naprzód w rozwoju grafiki komputerowej.**

*DirectX 10 pozwala uzyskać lepsze efekty świetlne...*

*...oraz więcej obiektów na ekranie.*

## DirectX 10

Od lat każda odsłona DirectX daje nowe możliwości kreowania grafiki 3D i sprawia, że PeCety i dostępne na nie gry zostawiają w tyle konsolowe produkcje. Nie inaczej jest tym razem, lecz dodatkowo dziesiąty DirectX pod wieloma względami bardziej niż zwykle poszerza horyzonty. Jego twórcy, poza obrazem, skupili się również na dokładniejszym odwzorowaniu praw fizyki czy geometrii. **Dzięki temu realizm wirtualnego świata będzie jeszcze większy.**

Z bliska DirectX 10 to jak zwykle masa z pozoru nudnych, technicznych pojęć, w których można się początkowo zagubić. A przecież większości graczy nie interesują same liczby czy suche fakty, lecz przede wszystkim to, co dzięki nowym możliwościom zyskają gry. **Najważniejszy jest efekt końcowy, czyli te wszystkie bajery, które dzięki pakietowi można zobaczyć na ekranie komputera.** Omówienie ich wszystkich trzeba zacząć od podstaw technologii, na których zbudowano DirectX 10, bo bez nich ciężko w ogóle zrozumieć, po co pakiet ten stworzono i dlaczego ma być on lepszy od swojego poprzednika.

**Najważniejsza nowość w kartach graficznych pod DirectX 10 to zunifikowana architektura shaderów.** Oznacza to, że występujące do tej pory osobno jednostki cieniowania pikseli i operacji na wierzchołkach (pixel/vertex shader) zostały połączone. Tak powstał shader model 4.0. Dzięki niemu dodano sporo nowych możliwości i zniesiono wiele ograniczeń programistycznych. Na przykład, do tej pory w scenie 3D można było pokazać tylko 500 obiektów. Ograniczenie to częściowo znosi obecna już w DirectX 9 technologia powielania obiektów (geometry instancing). Niestety, jak sama nazwa wskazuje, takie przedmioty są na ogół niemal identyczne i różnią się jedynie teksturą. Dlatego też często w grach widać podobne drzewa (FarCry), głazy czy inne elementy otoczenia. DirectX 10 likwiduje ten limit i liczba zróżnicowanych obiektów w danej scenie może być teoretycznie dowolna. Jedynym ograniczeniem pozostaje moc obliczeniowa sprzętu.

Oczywiście nie obyło się bez zwiększenia wydajności połączonej jednostki cieniowania, co uzyskano dość prostym sposobem. Aby go wyjaśnić, trzeba poznać sposób pracy oddzielnych shaderów z DirectX 9. Gdy gra wymagała w danej chwili obliczeń dla pixel shader, wtedy vertex na ogół nie wykonywał żadnych operacji (i odwrotnie). Zunifikowana architektura sprawia, że w zależności od potrzeb cały procesor cieniujący może zająć się dowolnym typem obliczeń. Trudno w tym wszystkim zachować porządek, dlatego też dodatkowo zastosowano wewnętrzny procesor, który rozdziela polecenia dla shaderów ukrytych w ujednoliconej jednostce. Procesor ten decyduje, jaki procent shaderów ma zająć się operacjami pixel/vertex shader, a jaki odwzorowaniem geometrii lub fizyki. Dzięki temu moc karty graficznej nie marnuje się i jest wykorzystywana inteligentnie. Dobre efekty takiego rozwiązania widać już dziś – **starsze gry działają znacznie szybciej na kartach graficznych dedykowanych DirectX10.**

Warto tutaj zaznaczyć, że dziesiąty DirectX **pozwala na dużo większą wolność w kreowaniu wirtualnego świata** grafiki komputerowej. Teraz można przygotować niemal dowolny obiekt i potem bez problemu go modyfikować. Już minęły czasy, gdy produkcje tworzyło się, mając na uwadze ogromne ograniczenia sprzętowe. Fakt – one nadal istnieją, jednak w porównaniu z sytuacją sprzed np. czterech lat śmiało można powiedzieć o małej rewolucji. Wystarczy




*Po lewej stronie DX 10, po prawej DX 9. Wyraźnie widać lepsze oświetlenie i system cieniowania na pierwszym obrazku.*

DirectX 9

*Choć ta sama scena pod DX 9 wygląda nadal dobrze, pozbawiona jest zaawansowanych efektów świetlnych...*

*...oraz większej liczby obiektów.*

*Moc GeForce 8800 pozwoliła na dokładne odwzorowanie włosów, oczu, ust i skóry prawdziwej modelki. Tylko ten nosek lekko spiczasty – Kleopatra?*

## DirectX 10 a konsole

**Aby nie było niedomówień: nowe GeForce i Radeony są znacznie wydajniejsze i nowocześniejsze niż to, co siedzi w Xboxach 360 i PlayStation 3. Nie ma również absolutnie żadnych szans, aby Crysis, o ile w ogóle pojawi się na konsolach, wyglądał na nich tak samo jak na nowoczesnym PeCecie. Bowiem z układów graficznych w nowych konsolach jedynie chip ATI dla Xboxa 360 wyposażono w zunifikowane shadery, choć i tak nie jest on zgodny z DirectX 10. Z kolei PlayStation 3 posiada jeszcze mniej zaawansowany GPU, który nie oferuje połączonych shaderów i opiera się na architekturze PeCetowego GeForce 7. Blaszakowe karty GeForce 8 i Radeon 2900 są o wiele doskonalszymi i wydajniejszymi układami.**

popatrzeć na kolejną nowość w DX 10, czyli geometry shader, dzięki któremu uzyskano możliwość modyfikowania istniejącej siatki geometrycznej w tym samym potoku wykonawczym. Mówiąc po ludzku: **gotowy obiekt w scenie 3D można teraz poddawać zmianom w czasie rzeczywistym.** Próbkę możliwości przedstawia demo firmy NVIDIA, gdzie za pomocą myszki możesz dowolnie rozciągać biedną żabę za skórę. W tej sytuacji układ graficzny za wstępne dane bierze całe trójkąty (z których stworzone jest zwierzę) i przekształca je wewnętrznie, bez pomocy procesora w komputerze. Gdyby chcieć zrobić coś podobnego na starej jednostce vertex shader, która operuje jedynie na wierzchołkach trójkątów, cały proces zająłby o wiele więcej czasu – pochłaniając dodatkowo sporo mocy procesora, ponieważ niezdolna do wykonania samodzielnie wszystkich obliczeń jednostka vertex shader musiałaby z nim współpracować.

Uzupełnieniem dla shadera geometrycznego jest moduł Stream Out, który pozwala na przechowywanie wyników pracy procesora cieniowania w buforze pamięci. Dzięki temu są one zawsze „pod ręką" i można szybko je użyć w celu kilkukrotnej modyfikacji tego samego obiektu w scenie 3D. **Na prawdziwe przykłady zastosowania tych możliwości trzeba poczekać do czasu pojawienia się tytułów, które w dużym stopniu wykorzystują DirectX 10.** Już teraz obiecać można między innymi lepsze odwzorowanie wszystkich jak najbardziej plastycznych, zaokrąglonych obiektów w grach, czyli głównie postaci ludzkich oraz zwierzęcych. Będą one wyglądać nie tylko o wiele lepiej, ale także dzięki wspomnianym innowacjom łatwiej będzie odwzorować mimikę, ruch ubrań czy włosów bohaterów. To nie koniec, nie zapomniano także o realistycznym przedstawieniu praw fizyki. Zaawansowana architektura procesora cieniowania pozwala świetnie odwzorować takie efekty jak wybuchy, dym czy ogień. Jak pokazuje Crysis, możliwa do uzyskania jest nawet fala uderzeniowa, która zmiata z powierzchni ziemi wszystkie znajdujące się na niej obiekty. Dodatkowo, gdy karta graficzna zajmuje się tego typu zadaniami, mniej pracy ma procesor główny w komputerze. Może on poświęcić dzięki temu znacznie więcej mocy na obliczenia sztucznej inteligencji.

DirectX 10 pokazuje twórcom nową drogę – a jak wykorzystają oni nowe możliwości, zależy już tylko od nich. Ważne jest to, że dzięki niemu można zrobić nie tylko więcej, lecz również łatwiej. Doceniają to przede wszystkim programiści, dla których przygotowanie efektownej produkcji będzie teraz o wiele mniej pracochłonne, co zapewne odbije się na jeszcze lepszym doszlifowaniu gier nowej generacji. Należy zaznaczyć także, że karta graficzna wraz z upływem lat staje się coraz doskonalszym urządzeniem. Przecież dzięki DirectX 10 nie zajmuje się ona tylko grafiką, lecz także w dużym stopniu geometrią oraz odwzorowaniem praw fizyki. Oznacza **to kłopoty dla producentów wszystkich kart wspomagających**, zajmujących się obliczeniami fizyki (jak np. Ageia PhysX).

Gdy znasz już możliwości najnowszego DirectX 10, **wypada zadać sobie pytanie, czy już dziś warto zainwestować w obsługującą go kartę graficzną.** Tutaj odpowiedź jest bardzo prosta: nie. Potrzeba bowiem jeszcze co najmniej kilku miesięcy, aż wydane zostaną gry potrafiące we właściwy sposób wykorzystać te technologie. Przez ten czas rynek sprzętu nieco się zmieni, pojawią się kolejne podzespoły z ATI i NVIDIA, a cena tych starszych spadnie do akceptowalnego poziomu. Wtedy też będzie można wreszcie ocenić, jak poszczególne modele radzą sobie z nowoczesnymi produkcjami pod DirectX 10 i na tej podstawie wybrać odpowiedni. Dzisiaj mamy bowiem do czynienia z niecodzienną sytuacją: na rynku jest system operacyjny Windows Vista z DirectX 10 oraz zgodne z nim karty graficzne, lecz nie ma ani jednej gry korzystającej z oferowanych przez nie możliwości. Microsoft stara się ratować sytuację, wydając Halo 2 tylko pod Vistę – nie jest to jednak tytuł oparty na technologiach DirectX 10. Sytuacja przed gwiazdką powinna być już jasna, do tego czasu twój portfel i ty możecie spać spokojnie.

Autor: Piotr Lewandowski

## Konsole vs. PeCety

| | PlayStation 3 | Xbox 360 | PC |
|---|---|---|---|
| **Zunifikowane shadery** | Nie | Tak | Tak |
| **Pamięć graficzna** | 256 MB | 512 MB (dzielona z CPU)* + 10 MB podręcznego bufora | Do 768 MB (GeForce 8800) |
| **Pamięć operacyjna** | 256 MB | 512 MB (dzielona z układem graficznym)* | Typowo między 1 a 2 GB |
| **Maksymalna rozdzielczość** | Na ogół 1280 x 720, czasem również 1920 x 1080 | 1280 x 720. Jedyną grą zapowiedzianą ze wsparciem trybu 1920 x 1080 jest Halo 3 | Praktycznie dowolna, zależna jedynie od możliwości ekranu |

*Xbox 360 posiada 512 MB pamięci operacyjnej, dzielonej między CPU a GPU.

# Genius TwinWheel F1

## Niewielka kierownica

Tylko kierownica pozwoli na uzyskanie najlepszego czasu w ulubionej wyścigówce. Pozostaje jedynie pytanie, czy twoimi ukochanymi wózkami są bolidy formuły 1? W niewielkim opakowaniu znajdziesz bowiem **zestaw, nie tylko rozmiarem nawiązujący do tych supernowoczesnych komputerów, którymi się kręci w samochodach F1.**

Odpowiednio zaprojektowany pałąk pozwala na zamocowanie kontrolera na biurku, a specjalne „skrzydełka" na osadzenie urządzenia na nogach gracza. **Posiadaczom większych dłoni nie sprzyja niewielki rozmiar samej kierownicy.** Trudno ją złapać całą ręką, gdyż zaraz za obręczą znajdują się łopatki zmiany biegów. W czasie gry palce wskazujące cały czas spoczywają właśnie na nich. Wyprofilowanie przycisków funkcyjnych L1, L2, R1, R2 powoduje, że ciężko wyczuć ich krawędzie kciukiem, co kończy się zazwyczaj oderwaniem oczu od ekranu – a wiadomo, czym to może grozić.

Podobnie jak w maszynach F1, zakres obrotu kierownicy jest niewielki i wynosi zaledwie 180 stopni. Należy więc brać pod uwagę, że w innego rodzaju samochodówkach z pewnością nie wystarczy to do wygodnego i precyzyjnego sterowania. Tacka pedałów przyśpieszenia i hamowania również jest maława, co czasami powoduje przypadkowe naciśnięcie ich obu jednocześnie. **Na plus zasługują natomiast gumowe podpórki**, które nie pozwalają przesunąć się podstawce choćby o milimetr, nawet na gładkiej podłodze.

Należy pamiętać, że Genius TwinWheel F1 jest przystosowany jedynie do niektórych typów gier wyścigowych. Wybierz go tylko wtedy, gdy naprawdę lubisz bawić się w Kubicę.




**INFO**

| | |
|---|---|
| Producent: | Genius<br>http://www.geniusnet.com/ |
| Dystryb. w Polsce: | Genius<br>http://www.geniusnet.com/ |
| (+) | solidna budowa • długie przewody połączeniowe • skrzydełka do postawienia kierownicy na kolanach |
| (–) | umiejscowienie przycisków L1, L2, R1, R2 • łopatki zmiany biegów zbyt blisko obręczy kierownicy |
| cena dystrybutora | 109,00 |

**Dane techniczne**

- interfejs: USB, Sony PlayStation 2
- długość przewodu: 1,8 m
- liczba przycisków: 8 + D-Pad
- force feedback
- sterowniki
- instrukcja obsługi

**Konstrukcja świetnie oddającą warunki jazdy ultraszybkimi samochodami z torów formuły 1. Nie nadaje się jednak do kierowania w Test Drive czy NFS.**

# Kodak EasyShare V1003

## Zdjęcie jak plakat

Nowy kompakt Kodaka posiada matrycę o rozdzielczości 10 Mpix, co pozwala uzyskać dobrej jakości odbitki do formatu 100 x 75 cm. Inną charakterystyczną cechą tego modelu jest wysoka czułość, tj. ISO 1600.

Wizualnie aparat sprawia bardzo miłe wrażenie. **Opływowa obudowa może mieć aż siedem wariantów kolorystycznych**, a klawisze – nawet minijoystick – niewiele odstają od obudowy, dzięki czemu są mniej podatne na uszkodzenie. Wzornictwo Kodak EasyShare V1003 zostało uhonorowane prestiżową nagrodą Red Dot, która jest uznawana w Europie za międzynarodowy znak jakości. Niestety nie wszystko się udało. Zastanawia niewygodne umiejscowienie klawisza nagrywania filmów, który znalazł się zbyt blisko przełącznika Ulubione, co może powodować pomyłki podczas obsługi.







**INFO**

| | |
|---|---|
| Producent: | Kodak<br>http://www.kodak.com/ |
| Dystryb. w Polsce: | Kodak Polska<br>http://www.kodak.com.pl/ |
| (+) | łatwość obsługi • elegancki wygląd • wysoka czułość • długi czas działania akumulatora • siedem wariantów kolorystycznych obudowy |
| (–) | tylko cyfrowa stabilizacja obrazu • słaba jakość zdjęć przy gorszych warunkach oświetleniowych • brak wizjera |
| cena dystrybutora | 999,00 |
| cena w sieci | 725,00 |

**Dane techniczne**

- przetwornik: 10 Mpix (3648 x 2736)
- funkcje poprawy jakości zdjęć
- 22 programy tematyczne
- format zapisu obrazu: JPEG
- ekran: LCD 2,0" TFT (50 mm)
- zoom optyczny: 3x
- migawka: 16 – 1/1000 s
- nagrywanie filmów: VGA (640 x 480) z szybkością 30 fps, QVGA (320 x 240) z szybkością 30 fps
- czułość: auto, 100, 200, 400, 800, 1600 ISO
- wbudowane 32 MB pamięci
- obsługiwane karty pamięci: SD, MMC
- zasilanie: akumulator litowo-jonowy, zasilacz sieciowy
- gniazda: USB 2.0, zasilające, audio, wideo
- wymiary: 103 x 54,5 x 25 mm
- waga: 140 g

**Porządny aparat dla amatorów, ale zdecydowanie nie dla osób, które mają większe aspiracje fotograficzne.**

**V1003 to aż 22 programy tematyczne. Cechą urządzenia jest też szybka reakcja na naciśnięcie spustu migawki, wynosząca 0,4 s.** W aparacie zaimplementowano również technologię Kodak Perfect Touch, dzięki której ciemne partie obrazu zostają rozjaśnione, co poprawia wygląd zdjęcia. Niestety przy niedostatecznych warunkach oświetleniowych pojawiają się problemy z szumami i przekłamaniami kolorów. Wbudowane 32 MB można rozbudować poprzez kartę SD lub MMC. Warto zaznaczyć, że zasilanie aparatu, czyli litowo-jonowy akumulator KLIC-7003, jest niezwykle wydajne.

Najnowszy aparat Kodaka jest udaną propozycją dla amatorów, do czego predestynuje go prostota obsługi i opcje ułatwiające szybkie nastawy. **Jeśli nie będziesz oczekiwał od niego zbyt wiele, na pewno będziesz zadowolony.**

NEWS

## Zdobądź 12 milionów




**Firma Sony wprowadziła do sprzedaży pierwszy na świecie kompaktowy aparat cyfrowy o rozdzielczości 12,1 miliona pikseli, Cybershot DSC-W200. Matryca umożliwia robienie zdjęć w rozdzielczości HDTV (1920 x 1080 w formacie 16:9) lub 4000 x 3000 pikseli w formacie 4:3. Sprzęt kosztuje około 1200 zł.**

Źródło: 4press

## Największy z najmniejszych




**Samsung zapowiedział wypuszczenie na rynek przed końcem roku karty microSD o pojemności 8 GB. MicroSD jest 3,5 razy mniejsze od miniSD, a obecnie dostępne są nośniki o maksymalnej pojemności 2 GB. Ceny minimikrusa na razie nie podano.**

Źródło: Samsung

## Walka z wiatrakami




**XClio A380Plus to japońska obudowa, która może wyciszyć i schłodzić twojego PeCeta do temperatury Icemana. Wyposażona jest w dwa wolnoobrotowe wentylatory: dwudziestopięcio- oraz, uwaga, uwaga!, trzydziestosześciocentymetrowy! Wielkość łopat tłoczących powietrze sprawia, że nawet obroty na poziomie 250 rpm wydajnie chłodzą jednostkę. A380Plus kupisz za ok. 400 zł.**

Źródło: reviews.cnet

## Ostrzeżenie przed kapuśniaczkiem



**All Weather Station firmy Honeywell to urządzenie, które nie tylko informuje o warunkach pogodowych, dostarcza również komunikaty ostrzegawcze dotyczące zagrożeń związanych z burzami, tornadami itd. Dzięki All Weather Station będziesz zawczasu wiedział o mżawce i gradobiciu. Ta mobilna pogodynka to wydatek rzędu 1300 zł.**

Źródło: OhGizmo!

## Live! Cam




**Nowa kamerka internetowa Creative Live! Cam Optia AF wyposażona w 2-megapikselowy sensor używa technologii Live! View, co zapewnia wyraźny obraz w wysokiej rozdzielczości 1600 x 1200. Do produktu dołączone jest firmowe oprogramowanie Creative, takie jak Audio FX, pozwalające na modyfikowanie głosu, a także Video FX do zmiany tła i dodawania wizualnych efektów specjalnych. Cena to ok. 400 zł.**

Źródło: infoworld

# m-CODY M20

## M jak Cody

Tajemnicze m-CODY to skrót od Multimedia Coordinator, nazwy koreańskiej firmy, która na rynku pojawiła się w 2004 roku. Cechą wyróżniającą sprzęt m-CODY jest zastosowanie markowych podzespołów, co – jak wiadomo – ma kapitalne znaczenie dla jakości urządzeń.




W wypadku najnowszego dziecka koreańskiego producenta o jakość nie musisz się martwić. **Odtwarzacz m-CODY M20 jest wykonany z największą starannością, z użyciem najlepszych materiałów.** Chyba nieprzypadkowo M20 ma kształt zbliżony do iPoda Nano (jest tylko o 0,5 mm grubszy), bo zdaje się, że chciałby przejąć część fanów Apple pod swoje skrzydła. Jest na to szansa.




**Urządzeniem sterujesz za pomocą wygodnego dotykowego panelu, informacje wyświetlane są na ekranie OLED o rozdzielczości 128 x 64 punkty (biały tekst na czarnym tle).** M20 posiada wbudowane radio FM, wejście liniowe i możliwość nagrywania dźwięku. Z innych udogodnień trzeba wspomnieć o systemie SRS WoW i TruBass (dźwięk przestrzenny 3D), a także możliwości wyświetlania tekstu do odtwarzanych piosenek (na płytce znajduje się program LBD Manager, którym można zsynchronizować muzykę z napisami). Oczywiście nie zabrakło również nastaw korektora barw (7 wariantów) czy opcji tworzenia własnych playlist. Nawigacja po menu jest prosta i wygodna, bateria wystarcza na około 8 godzin ciągłego użytkowania sprzętu (ładowanie ok. 3-4 h).

Wizualnie m-CODY M20 prezentuje się niezwykle atrakcyjnie. Na dodatek, ten **sprzęt jest naprawdę wygodny w użytkowaniu i funkcjonalny.** Tylko cena może zniechęcić do zakupu.

### INFO

| | |
|---|---|
| Producent: | m-CODY<br>http://www.mcody.pl/ |
| Dystryb. w Polsce: | VEGA Technology<br>http://www.vtec.com.pl/ |
| + | doskonałe wykonanie • świetny, bardzo szczegółowy wyświetlacz OLED • dobry dyktafon • mała waga • dwa lata gwarancji • fajny futerał i smycz w zestawie • opcja aktualizacji firmware'u |
| – | długie ładowanie akumulatora • dość wysoka cena • brak języka polskiego w menu |

cena dystrybutora: 1 GB 319,90 2 GB 369,90

### Dane techniczne

- wbudowana pamięć: 1 GB/2 GB
- wyświetlacz: OLED LCD, 128 x 64, białe litery
- odtwarza: MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, WAV, OGG
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- dyktafon
- radio
- 7 ustawień EQ (w tym 2 użytkownika)
- zasilanie: akumulator litowo-polimerowy
- wymiary: 80,7 x 33,5 x 7,5 mm
- waga: 31 g (z akumulatorem)
- połączenie: USB 2.0

**Zaskakująco dobry sprzęt, który nie tylko groźnie wygląda, ale i świetnie sprawdza się w działaniu.**

NEWS

## Zawsze pewnie, czysto i sucho

**Zabezpieczenie danych 256-bitowym kluczem w standardzie AES to cecha nowej pamięci przenośnej JumpDrive Secure II Plus z firmy Lextar. Ciekawe, że urządzenie ma również wyświetlacz informujący o ilości wolnej przestrzeni, który wykonany jest w technologii fe-link i działa także po odłączeniu pendrive'a od źródła prądu. Cena modelu z 512 MB pamięci wynosi ok. 70 zł.**

Źródło: MobilitySite



## Nagraj mi, mamo

**SE-T084L to nowa zewnętrzna nagrywarka Samsunga. Urządzenie zasilane jest z portu USB (łał!) i zapisuje płyty DVD+R, DVD-R i DVD-RW maksymalnie z prędkością 8x. Czas wyszukiwania informacji ma wynosić 130 ms. Sprzęt kosztuje ok. 500 zł.**

Źródło: UberGizmo

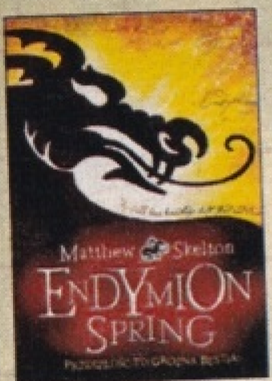
## Dumbo Bamboo



**Bamboo to nie nowy rodzaj pieluch, ale interesujący tablet firmy Wacom. Poza tym, że można na nim pisać, urządzenie posiada kółko Touch Ring, ułatwiające wykorzystanie funkcji zoom w różnych programach. Tablet jest bardzo czuły, rozpoznaje aż 512 stopni nacisku, a kupisz go w Polsce za 399 zł.**

Źródło: Gizmodo

## Endymion Spring



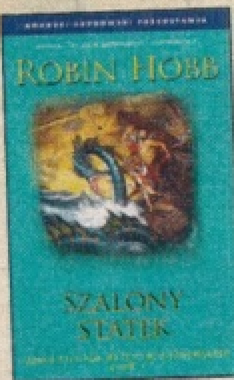

Książka Mathew Skeltona przyciąga wzrok – udana kolorystycznie okładka oraz jej faktura imitująca skórę węża robią wrażenie. Ponieważ akcja prowadzona jest dwutorowo, w średniowieczu i współcześnie, różny wygląd mają również strony. Te, które dotyczą zamierzchłych czasów, wyglądają jak stare pergaminy.

**Endymion Spring to czeladnik samego Gutenberga.** Historia rozpoczyna się w Moguncji w Niemczech w 1452 roku, kiedy to niejaki Faust przybywa do miasta. Ma on ze sobą pewną skrzynię, w której kryje się skarb...

Wiele lat później w bibliotece Kolegium św. Hieronima w Oksfordzie chłopiec o imieniu Blake odkrywa dziwną, niezadrukowaną książkę. Ten sam tom był kiedyś w rękach Endymiona, pomocnika Gutenberga. Blake zauważa jednak jakieś litery, słowa i zdanie na starym pergaminie. Skąd się tam wzięły i dokąd prowadzą? Warto się przekonać.

**Tytuł:** „Endymion Spring"
**Autor:** Mathew Skelton
**Wydawca:** Egmont
**Cena:** 29,90 zł

## Szalony statek

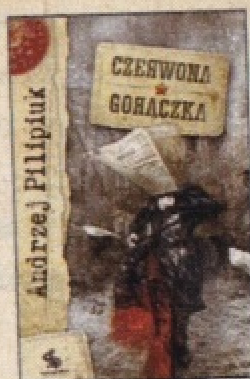



Robin Hobb to autorka gorąco przyjętych trylogii „Złotoskóry" i „Skrytobójca", natomiast „Szalony statek" jest drugim tomem serii „Kupcy i ich żywostatki". Wspomniane dwa pierwsze cykle amerykańskiej pisarki były tak dobre, że **została ona okrzyknięta największym objawieniem literatury fantasy lat dziewięćdziesiątych.** Jej powieści przetłumaczono m.in. na francuski, niemiecki, szwedzki, fiński, no i polski.

„Szalony statek" to **kolejna opowieść o rodzinie Vestritów i wyrzeźbionych z czarodrzewu żaglowcach**, które w magiczny sposób zamieniają się w żywe istoty. Szczęście przestaje sprzyjać Vestritom – Vivacia, ich okręt, zostaje zdobyty przez piratów. Młoda Althea realizuje ryzykowny plan. Remontuje i budzi do życia Paragona – wywołujący lęk, nieobliczalny, stary statek, który od dziesięcioleci gnił na brzegu. Za jego pomocą chce odnaleźć „zgubę" i pokonać piratów. Czy jej się to uda?

**Tytuł:** „Szalony statek", tom II serii „Kupcy i ich żywostatki"
**Autor:** Robin Hobb
**Wydawca:** Mag
**Cena:** 27 zł

## Czerwona gorączka




Pilipiuk wydał pod skrzydłami Fabryki Snów od 2001 roku już dwanaście książek. Były to pozycje udane lub mniej, zdarzały się też bardzo dobre, jak np. opowiadania „2586 kroków". **„Czerwona gorączka" to kolejny zbiór krótkich form. Jest ich dokładnie jedenaście i tylko jedna pojawiła się niegdyś w antologii „Małodobry".**

Pierwsze dwa opowiadania czyta się szybko i niemal od razu zapomina, uwagę przykuwa dopiero trzecie, zatytułowane „Błękitny trąd" – spodoba się ono na pewno fanom mrocznego fantasy. „Silnik z Łomży" i „Zeppelin L-59/2", kolejne dwie opowiastki, są znacznie lżejsze i bardziej humorystyczne. Bohaterem pierwszej jest młody redaktor, który potrafi zamienić każdą bzdurę w wydarzenie tygodnia. Druga to klasyczna historia z duchami. Większość opowiadań wsysa po uszy, **Pilipiuk ponownie udowadnia, że doskonale czuje się w krótkich formach.**

**Autor:** „Czerwona gorączka"
**Tytuł:** Andrzej Pilipiuk
**Wydawca:** Fabryka Snów
**Cena:** 29,99 zł

# VTec MP640 Dual Core

**Starszy brat MP40**




Pierwsze wrażenia ze zderzenia z MP640 są miłe – metalowa obudowa (front jest z plastiku), naprawdę duży, kolorowy wyświetlacz i poręczny joystick do sterowania multimediami mogą przypaść do gustu. **Wykonanie jest dobre, chociaż nie perfekcyjne**, bo np. gniazdo mini USB jest osadzone dość nieprecyzyjnie (trochę krzywo, a poza tym są niewielkie szpary pomiędzy wejściem a obudową).

**MP640 to produkt polskiej firmy VTec, czyli Vega Technology, której siedziba mieści się w Warszawie.** Trzeba przyznać, że ten model ma kilka fajnych rozwiązań. Przede wszystkim zastosowana została w nim technologia Dual Core, czyli dwóch rdzeni sterujących, na które składa się centralny mikrokontroler Telechips TCC770 oraz oddzielny wzmacniacz słuchawkowy firmy Wolfson.

Wrażenia odsłuchowe plasują ten sprzęt w okolicy playerów iRivera, co wydaje się doskonałym wynikiem, bowiem trzeba pamiętać, że MP640 jest przecież znacząco tańszy. Inne cechy urządzenia z VTec to m.in. obsługa naprawdę wielu formatów, w tym – oprócz muzycznych – również AVI, zdjęć zapisanych jako BMP, GIF lub JPG oraz plików TXT.

MP640 wyposażony jest w radio FM z opcją nagrywania audycji, dyktafon oraz wejście line-in z bezpośrednim enkodowaniem do formatu MP3. **Posiada również kalendarz, zegar, słownik i menedżer plików.** Na uwagę zasługują też rozbudowane funkcje efektów dźwiękowych: QBS, RBS oraz Stone-3D. Bardzo spodobało mi się również menu w naszym rodzimym języku, chociaż niestety w wyrazach, gdzie występują polskie znaki diakrytyczne, są dziwne odstępy między literami. Jeśli chodzi o relację ceny do jakości, VTec MP640 wypada bardzo dobrze, warto więc poważnie zastanowić się nad zakupem. ◖

**INFO**

| | |
|---|---|
| **Producent:** | VEGA Technology<br>http://www.vtec.com.pl/ |
| **Dystryb. w Polsce:** | VEGA Technology<br>http://www.vtec.com.pl/ |
| + | wbudowany wzmacniacz słuchawkowy • dobra cena • świetnie zaprojektowane menu • odtwarzanie plików wideo w AVI • dobry dyktafon nie zbierający szumów • dwa futerały w zestawie • opcja aktualizacji firmware'u |
| – | nieco nieprecyzyjne działanie joysticka • gniazdo słuchawek umieszczone w niezbyt dobrym miejscu • dziwne przerwy w menu, w wyrazach, gdzie występują polskie znaki |

cena dystrybutora: 1 GB 279,00 2 GB 339,00 4 GB 479,00

cena w sieci: 1 GB 296,00 2 GB 354,00 4 GB 451,00

**Dane techniczne**

- wbudowana pamięć: 1 GB/2 GB/4 GB
- wyświetlacz: 2,0" TFT, 262 tysięce kolorów, 176 x 220 pikseli
- odtwarza: MP3, WMA, OGG, FLAC, AVI (po konwersji z plików MPEG4), TXT, JPEG, BMP, GIF
- złącze USB 2.0 High Speed (do 40 Mb/s)
- dyktafon
- wbudowany moduł radia FM (możliwość zapisania do 20 stacji)
- 7 ustawień equalizera: normal, rock, jazz, classic, pop i dwa użytkownika
- zasilanie: wbudowany akumulator litowo-jonowy
- wymiary: 42,1 x 73,5 x 9,8 mm
- waga: 43 g
- w zestawie: silikonowe etui, skórzana smycz na rękę, pokrowiec ochronny, słuchawki, zasilacz sieciowy, kabel USB, kabel line-in

**Zaskakująco porządny i atrakcyjny cenowo player, który radzi sobie zarówno z muzyką, jak i filmami.**

# Media-Tech Delta Fighter

**Wojownicza mysz**

Swego czasu prezentowaliśmy mysz A4Tech X-718, która pracowała w rozdzielczościach: 600, 800, 1200, 1600 i 2000 cpi. Podobny wybór posiada nasz dzisiejszy bohater z Media-Tech. Delta Fighter wygląda niepozornie. Srebrne paski plastiku po bokach i przechodzący w klawisze grzbiet w kolorze bordo prezentują się przeciętnie, żeby nie powiedzieć, że dość tandetnie. **Stylistyka i barwy to jednak kwestia gustu, ważniejsze są możliwości tego gryzonia.**

Rozdzielczości myszy (400, 800, 1200, 1600 cpi) są sygnalizowane kolorem rolki (dla każdego wariantu cpi inny). Dodatkowo, po prawej stronie umieszczono specjalny przycisk ognia, który rzeczywiście przydaje się w FPS-ach. **Mysz posiada jeszcze dwa guziki na lewej ściance, które oczywiście można zaprogramować.** Bardzo przydatne i praktyczne okazało się umieszczenie poniżej nich specjalnej, porowatej gumy, na której można wygodnie ułożyć kciuk. Dzięki niej urządzenie o wiele pewniej trzyma się w dłoni.

**Praca z Delta Fighter to prawdziwa przyjemność.** Mysz dedykowana jest dla użytkowników praworęcznych – miałem wrażenie, że sama układa się w dłoni. Teflonowe ślizgacze są nieco mniejsze niż zazwyczaj, ale jest ich aż sześć, więc kontroler porusza się pewnie i gładko po każdej powierzchni. Jeśli szukasz taniego i naprawdę dobrego gryzonia, powinieneś zastanowić się nad propozycją z Media-Tech. **Za te pieniądze ciężko będzie znaleźć coś lepszego.** ◖

## cpi – z czym to się je

**dpi** oznacza liczbę punktów na cal i jest używane w odniesieniu do tradycyjnych myszek kulkowych. Oznacza liczbę punktów na cal kwadratowy, pokrytych przez kulkę w kontrolera.

**cpi** oznacza liczbę punktów „chwytanych" przez sensor optyczny myszki w calu kwadratowym powierzchni. Obydwa oznaczenia (cpi, dpi) używane są do określania precyzji kontrolera. Na przykład gryzoń 400 dpi (cpi), poruszając się 1 cm po powierzchni, może przesunąć kursor o ok. 5 cm na monitorze komputera, a dla 800 dpi (cpi) może przemieścić się o ok. 10 cm.




**INFO**

| | |
|---|---|
| **Producent:** | Media-Tech<br>http://www.media-tech.pl/ |
| **Dystryb. w Polsce:** | Media-Tech<br>http://www.media-tech.pl/ |
| + | 4 warianty rozdzielczości • bardzo funkcjonalna • gwarancja na 24 miesiące • dobra cena • świetnie leży w dłoni |
| – | nie jest piękna • drobne niedociągnięcia w wykonaniu • przełączanie rozdzielczości tylko do przodu |

cena dystrybutora: 64,99

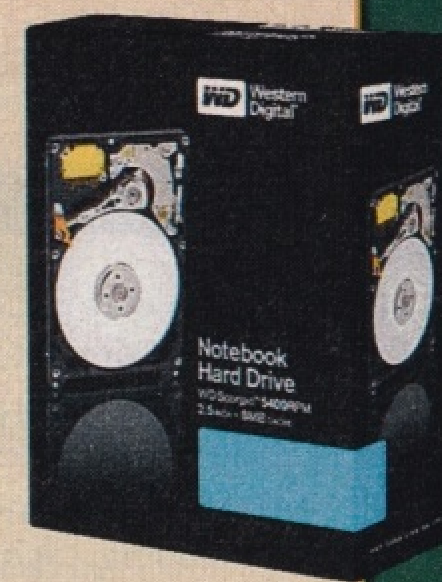
**Dane techniczne**

- typ myszy: optyczna
- liczba przycisków: 6
- długość kabla: 150 cm
- interfejs: USB
- rozdzielczość: 400/800/1200/1600 cpi

**Bardzo porządny myszak za stosunkowo niewielkie pieniądze. W tym segmencie cenowym raczej niepokonany.**

NEWS

## Wild Wild West




**Firma Western Digital wprowadziła do sprzedaży dysk o wielkości 2,5 cala i pojemności 250 GB. Urządzenie pracuje z prędkością 5400 rpm i hałasuje do poziomu 26 decybeli. WD2500BEVS kosztuje około 600 złotych. Nie można powiedzieć, że to tanio, oj nie.**

Źródło: wdc

## Dotykaj i patrz

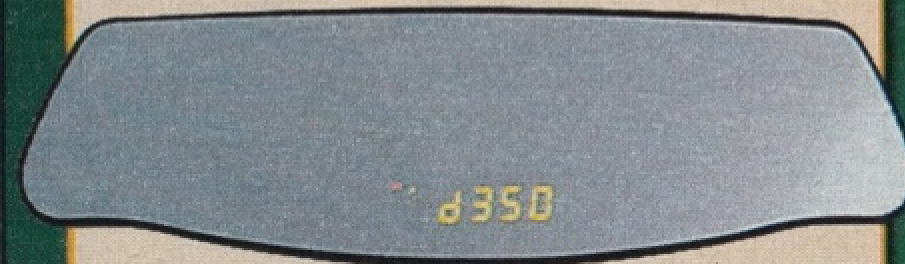


**Najnowszy odtwarzacz MP3 firmy LG posiada 2,4-calowy dotykowy ekran LCD o rozdzielczości 320 x 240. Urządzenie wyposażone jest w 4 GB pamięci i umożliwia odtwarzanie plików w formatach: MP3, WMA, OGG, MPEG4 oraz WMV9. Jeśli nie myjesz rąk, to lepiej MFFM37 nie kupuj. Ceny i tak na razie nie podano.**

Źródło: Technogadgets

## Lustereczko, powiedz przecie

**Firma Cheetah wyprodukowała lusterko wsteczne wyposażone w GPS. GPSMirror ustala pozycję samochodu i porównuje ją m.in. z mapą miejsc,**



**w których najczęściej dochodzi do wypadków. Uwaga, uwaga! Oprócz listy czarnych punktów w bazie danych są przechowywane także informacje o fotoradarach! Cena magicznego lustra to aż 1000 zł. I tak warto.**

Źródło: 4press

## Koniec kurków



**AquaFountain to cyfrowo sterowany prysznic! Nie ma w nim „analogowych" kurków z ciepłą i zimną wodą. Cała obsługa odbywa się za pomocą cyfrowego panelu. Wszystkie ustawienia mogą być zapisane w pamięci i wywoływane później za pomocą jednego przycisku. Idealny gadżet, jeśli chcesz zaimponować dziewczynie i masz wobec niej pewne plany...**

Źródło: egoist

## „Złotopolscy" non stop




**PMX-M70 to nowy przenośny odtwarzacz wideo firmy Sony. Będzieszmógł dzięki niemu zabrać ulubione seriale również na wakacje czy do toalety. Sprzęt wyposażono w 4,3-calowy ekran oraz pamięć NAND flash o pojemności 2, 4 lub 8 GB, zależnie od modelu. PMX-M70 potrafi czytać pliki MPEG-4 i AVI. Na razie nie wiadomo, ile za ten gadżet trzeba będzie zapłacić.**

Źródło: i4u

# ViewSonic VX1945wm

**Audiowizualne centrum**

Często słuchasz muzyki ze swojego ulubionego iPoda? A może uwielbiasz oglądać filmy? Użyj LCD jako multimedialnego centrum rozrywki! **ViewSonic obala stereotyp, że monitor jest jedynie „skrzynką" do wyświetlania obrazu z komputera.** Obudowa modelu z serii VX jakby żywcem została zabrana z fabryki produkującej telewizory standardu HD – jest czarna, lśniąca, a rogi ma pięknie zaokrąglone. Jak przystało na przyszłościowy produkt, przygotowany do współpracy z Windows Vista, wyświetlacz jest panoramiczny i pozwala uzyskać obraz w rozdzielczości 1440 x 900 punktów. Jednak prawdziwym rarytasem jest podstawka monitora. W tej niewielkiej stopce zamontowano prawdziwe centrum wymiany danych oraz studio multimedialne.

Stereofoniczny dźwięk wydawany z głośników zintegrowanych z dolną listwą wyświetlacza jest miękko uzupełniany przez wbudowany subwoofer. Dobrym pomysłem jest umieszczenie rozdzielacza USB, co pozwala na poręczne podpięcie urządzeń przenośnych, jak odtwarzacz MP3 czy pamięć flash, bez potrzeby schylania się pod biurko. Wyjście na słuchawki, wbudowany mikrofon czy potencjometr do sterowania głośnością zestawu to kolejne atuty produktu. Lecz to wszystko jest jedynie uzupełnieniem, gdyż **prawdziwym wodotryskiem jest możliwość wpięcia iPoda w stopkę!** W tym momencie monitor przestaje być jedynie zwykłym wyświetlaczem, lecz rozbudowanym multimedialnym centrum.

W testowanym modelu nie można zauważyć większych niedociągnięć – no, może się jedynie nie podobać konieczność stosowania dodatkowego zasilacza, niezbędnego do uruchomienia elektroniki w stopce. **Spore możliwości monitora niestety idą w parze z dość wysoką ceną.** Ciekawe, czy odstraszy ona od zakupu miłośników iPoda...

CLICK! 4+ OCENA
5 MOŻLIWOŚCI · 4+ WYGLĄD · 3+ CENA

**INFO**

| | |
|---|---|
| Producent: | ViewSonic http://www.viewsonic-europe.com/pl/ |
| Dystryb. w Polsce: | ViewSonic http://www.viewsonic-europe.com/pl/ |
| + | solidne wykonanie • możliwość podpięcia iPoda • wbudowany hub USB • głośnik basowy |
| – | wymaga dodatkowego zasilacza • łatwo rysująca się obudowa • nieco wysoka cena |
| cena dystrybutora ok. 850,00 | cena w sieci 1030,00 |

**Dane techniczne**

- wyświetlacz: 19" TFT
- rozmiar plamki: 0,285 mm
- optymalna rozdzielczość: 1440 x 900 @60 Hz
- kontrast: 700:1
- kąt widzenia: poziom – 140°, pion – 140°
- czas reakcji: 5 ms
- liczba kolorów: 16,2 mln
- żywotność: 40 000 roboczogodzin
- jasność: 300 cd/m2
- antyodblaskowa powłoka ekranu
- złącza: D-Sub, DVI-D, ViewDock iPod, audio in/out
- głośniki: 2 x 1,5 W, subwoofer
- mikrofon
- wymiary: 450 x 449 x 212 mm
- waga: 5,7 kg
- gwarancja: 2 lata

**Monitor, który z łatwością można przekształcić w multimedialne centrum – wystarczy podpiąć iPoda.**

NEWS

## Jajko dzwoni

**Helio Ocean to nowiutki telefon komórkowy o ciekawym wyglądzie. Słuchawka posiada zarówno tradycyjną klawiaturę telefoniczną, jak i pełną (o układzie QWERTY), a poza tym: 2,4-calowy wyświetlacz QVGA, 2-megapikselowy aparat cyfrowy i pamięć wewnętrzną 200 MB (rozszerzalną do 2 GB). Cena? Około 900 zł.**

Źródło: Helio

## Ergo jak na dłoni

**ErgoMedia 500 to kolejny ciekawy kontroler do gier. Jego kształt umożliwia wygodne trzymanie na nim dłoni nawet przez dłuższy czas. Posiada 11 programowalnych klawiszy i czterokierunkowy kursor umieszczony pod kciukiem. Przyznasz, że ten żółty jęzor wygląda fantastycznie... Koszt urządzenia to ok. 150 zł.**

Źródło: GeniusEshop

## Czopki do uszu

**Słuchawki Sennheiser PXC 450 to najlepiej wygłuszające zewnętrzne dźwięki urządzenie tego typu. Osiągnięto to dzięki firmowej technologii NoiseGard 2.0. W razie potrzeby użytkownik może za pomocą przycisku „TalkThrough" włączyć wbudowane mikrofony, dzięki czemu będzie słyszał również odgłosy z otoczenia. Cena wyalienowania się to... jedyne 1800 zł. Wata wychodzi zdecydowanie taniej.**

Źródło: idealo



## Shrek 3

Po raz trzeci zielony ogr wkracza na nasze ekrany. Z równie mało miłych dla oka wiadomości: zapowiada się, że będziemy mieli nieprzyjemność zobaczyć trójkę jego zielonych dzieci. Niestety wizja ich wspólnej kąpieli w błocku niepokojąco się oddala, bo teść Shreka, król Harold, poważnie zaniemógł. Na ogra padł blady strach, bo jako małżonek księżniczki Fiony jest pierwszy i ostatni w kolejce do tronu.

**Shrek, Osioł i Kot w butach wyruszają więc na poszukiwanie królewicza, który obejmie niemiłe obowiązki głowy państwa.** Tym razem księżniczka Fiona zostaje w domu, ale nie będzie zajmować się robótkami ręcznymi i organizowaniem przyjęć. Niespodziewanie pojawia się kolejny pretendent do tronu, Książę z bajki, przeciwko któremu Fiona organizuje ruch oporu.

Wiadra gagów, świetna animacja i doskonała zabawa – tych trzech rzeczy możesz być pewien. Warto już rezerwować bilety!

**Premiera kinowa:** 29.06.2007
**Gatunek:** animowany, komedia
**Produkcja:** USA

## Death Proof

**Grindhouse movies to rodzaj filmów klasy B.** „Grindhouse vol. 1 – Death Proof" zaś to obraz w reżyserii Tarantino, który trudno zakwalifikować do jednej kategorii. Quentin miesza style i konwencje kryminału, horroru, sci-fi, thrillera oraz czarnej komedii.

Dla najpopularniejszej didżejki w Austin, Jungle Julii, oraz jej dwóch przyjaciółek Shanny i Arlene noc jest najlepszą okazją, by się wyszumieć. Dziewczyny wyruszają więc z Guero do teksańskiego Chili Parlor. Ich wyprawa nie pozostaje niezauważona... **W ślad za amatorkami nocnych wrażeń potajemnie udaje się Mike, facet, który lubi seks, alkohol i ostrą jazdę.** Ale przede wszystkim kocha zabijać... Mike i jego diaboliczny samochód są postrachem każdego miasta, w którym się pojawiają.

Ciekawe, czy kolejna szalona wizja Tarantino przypadnie do gustu naszym widzom. Już wkrótce będzie można się o tym przekonać.

**Premiera kinowa:** 20.07.2007
**Gatunek:** wszystko oprócz kina familijnego
**Produkcja:** USA

## Ostatnia Mimzy

Mimzy to króliczek-zabawka małej Emmy. Nie brzmi to jak kanwa interesującej historii, ale to tylko pozory. Okazuje się, że Emma i jej brat nagle zaczynają osiągać niesamowite wyniki w szkole, stają się z dnia na dzień genialni. Kiedy w całym mieście nagle gaśnie światło, a źródłem zakłóceń okazuje się pokój dziewczynki, do akcji wkraczają czynniki rządowe.

**Podobno nie chodzi o to, żeby złapać króliczka, ale żeby go gonić.** W „Ostatniej Mimzy" króliczek zostaje złapany i trafia do laboratorium rządowego, gdzie okazuje się, że zawiera on niezwykle zaawansowane układy elektroniczne i materię organiczną! Ma też do powiedzenia coś, co może wstrząsnąć całym światem...

**„Ostatnia Mimzy" to film nietypowy,** wbrew pozorom nie ma w nim wątku zielonych lub szarych ludzików, jest za to kawał dobrego science fiction.

**Premiera kinowa:** 13.07.2007
**Gatunek:** sci-fi/dramat
**Produkcja:** USA




Za oknem wisi słońce, które wypaliło już całe życie i zmusiło dogorywające organizmy do wegetacji na granicy wyginięcia, a my jeszcze podgrzewamy temperaturę w redakcji, czytając na głos niektóre wasze listy. Zanim wydamy płytę z tymi nagraniami, sprawdźcie sobie, co naskrobaliście tym razem. Aha, wielkie dzięki dla Marcina z Katowic, który na mój poprzedni apel, żeby nie wysyłać nam zdjęć kapci dziadka, wysłał kapcie – podobno dziadek nadal ich szuka. Nieładnie, Marcinie, nieładnie!

**Herr Odyn**

W tym miesiącu nagroda Niebieskiej Skrzynki poleci do Stormridera. Spisałeś się, heh.

## Why?!

*[poprzedni element] Zapomniałem o tym elemencie i dopiero mi się przypomniało zaraz po wysłaniu pierwszego listu. Dlaczego zniknęły (pół)nagie panienki?! :-(*
*schiz*

Wszystkie wyjechały do Anglii, Irlandii i Holandii niestety [*razem z informatykami, patrz: następny list – Naczelny*]. Jak wrócą, na pewno cię o tym poinformujemy!

Okej, panienki zniknęły, bo mimo że szczupłe, zabierały za dużo miejsca. Wyszliśmy z założenia, że lepiej wrzucić konkursy, gdzie możecie coś wygrać, albo śmieszne zdjęcie. Tak jest chyba fajniej, nie? Ale możecie przysyłać zdjęcia panienek na konkurs MMS – spytajcie jednak wcześniej siostrę, kiedy już przyłapiecie ją pod prysznicem, czy rzeczywiście chce się pokazać w Clicku w negliżu...

●●●

## Poszedł po(d) prąd

*Na początek mam pytanie – czy wszyscy zdolni informatycy wyjechali pracować jako kelnerzy do Anglii?? To pytanie nasunęło mi się podczas jednej z lekcji (choć tego nie można nazwać lekcją) kiedy z kolegami wpadliśmy na pomysł aby sprawdzić inteligencję naszego Pana od informatyki. Odłączyliśmy kable od zasilania przy trzech kompach, ale nie przy gniazdku, tylko bezpośrednio z tyłu kompa, żeby Pan prof. informatyk mógł prościej zgadnąć co się stało. Lecz ku naszemu zdziwieniu nie mógł dojść dlaczego komputery się nie włączają (komputery są nowiutkie, więc mają plomby i są na rocznej gwarancji). Po 15 minutach bezsensownego uderzania w przycisk Reset poszedł sprawdzić czy jest prąd w szkole (dziwne zachowanie skoro pozostałe 12 kompów działało normalnie :D) Po powrocie zaczął rozkręcać jednostki centralne (aż dziw, że nie wziął się za monitory). Pozrywał plomby wierząc w swój geniusz. Gdy rozkręcał trzeciego kompa, zadzwonił dzwonek a my mogliśmy na przerwie wyładować pokłady śmiechu. Później dowiedziałem się, że 2 komputery „naprawił" lecz trzeciego już nie dał rady :DDD*

*Droga redakcjo mam prośbę – podeślijcie nam do szkoły swoja sprzątaczkę bo ona na pewno bardziej zna się na komputerach niż nasz informatyk.*
*kkaarrooll1991*

To było okrutne, wiesz? Dobrze, że nie zakładacie jeszcze swojemu nauczycielowi kubła na głowę. Zachowania waszego nie popieram, ale zupełnie innym zagadnieniem jest to, że człowiek, który uczy informatyki, powinien jakąś szczątkową chociaż wiedzę o przedmiocie (i sprzęcie komputerowym) mieć. Przykre.

●●●

## plz no pk

*Moglibyście czasem skomentować parę dennych gier; którymi zachwyca sie prawie cały świat, a które mają zły wpływ na ludzi? Weźmy taką Tibię. I nie mówię tu o grafice, bo takie detale da sie znieść, ale sam styl rozgrywki jest moim zdaniem głupi...głupi. W dodatku kiedyś zacząłem w to grać, ale po paru minutach zrozumiałem, że są tu same dzieciaki! No, może nie będę uogólniać, ale więcej niż 60 procent ludzi grających w to, to są po prostu ludzie, które nawet nie wiedzą co oznacza rpg. Nie znają angielskiego i, dajmy na to przykład, zamiast powiedzieć please don't kill me, mówią plz no pk. Może nie chodzi o to, że nie znają angielskiego, ale nie chce im sie pisać, to wtedy tym gorzej. Skracają wszystko, byle sie nie męczyć. Zamiast ok piszą kk, bo nie chce im sie szukać na klawiaturze o, które znajduje sie tuż nad k!! To jest okropne. Jakby tego mało, odzywki tibijskie wpłynęły na nasze środowisko! Coraz częściej słyszę na ulicy podobne teksty. Tak nie może być!*
*Moja ksywa :):)*


Prawdziwe oblicze Myszki Miki, brrrr!

Podpuszczasz, ale zręcznie. Zobaczymy, co ci na to odpowiedzą inni czytelnicy.

●●●

## Czemu, ach czemu

*Kupuje Clicka w miare regularnie od 2002r. Zawsze gdy tylko otwierałem następny numer, patrzyłem od razu na TOP 13 i tipsy. Czemu ich nie ma?*
*Filip*

Właśnie dlatego, że się tak ciągle na nie gapiłeś!

●●●

## Nazywam się Szyfr. Tajemny Szyfr*

*Hejka Herr Odynie! Mam do Ciebie (i nie tylko) parę spraw:*

*1. Jest taka kultowa platformówka, R****n. Zgadnijcie, co to i zróbcie o tym książeczkę Click Klasyka.*

*2. Gdzie się podziały tipsy do konsolówek??? Swego czasu była strona kodów do gier na PC, na następnej stronie kody do gier na PS/Xbox/GameCube. Teraz to mi się tylko śni...*

*3. Jak skończycie serię Click Klasyka, to zróbcie poradnik, jak zrobić własną grę (może być w odcinkach).*
*Wasz Mr. Szyfr*

Hej Mister Szyfr, moje odpowiedzi mogą ci się wydać odrobinę ENIGMAtyczne, ale się nie zrażaj, lol. Co do Raymana, to książeczka jest wielce prawdopodobna – tyle tylko uzyskałem od Naczelnego (no i jeszcze groźne spojrzenie spod krzaczastych brwi). Dwa. Śnij dalej, a jak się obudzisz, to zajrzyj na ostatnią stronę, coś tam znajdziesz (choć niekoniecznie to, czego szukasz, hehe). Trzy. Poradnik „Programowanie dla opornych. Jak zrobić FarCry'a w dwa dni i jedną noc!". Pomysł może nie jest taki zły, ale tworzymy czasopismo o grach, a nie o programowaniu, bo do tego przecież sprowadza się „robienie gry".

* Tytuł czytelnika, mocny jest!

●●●

## My chcemy!

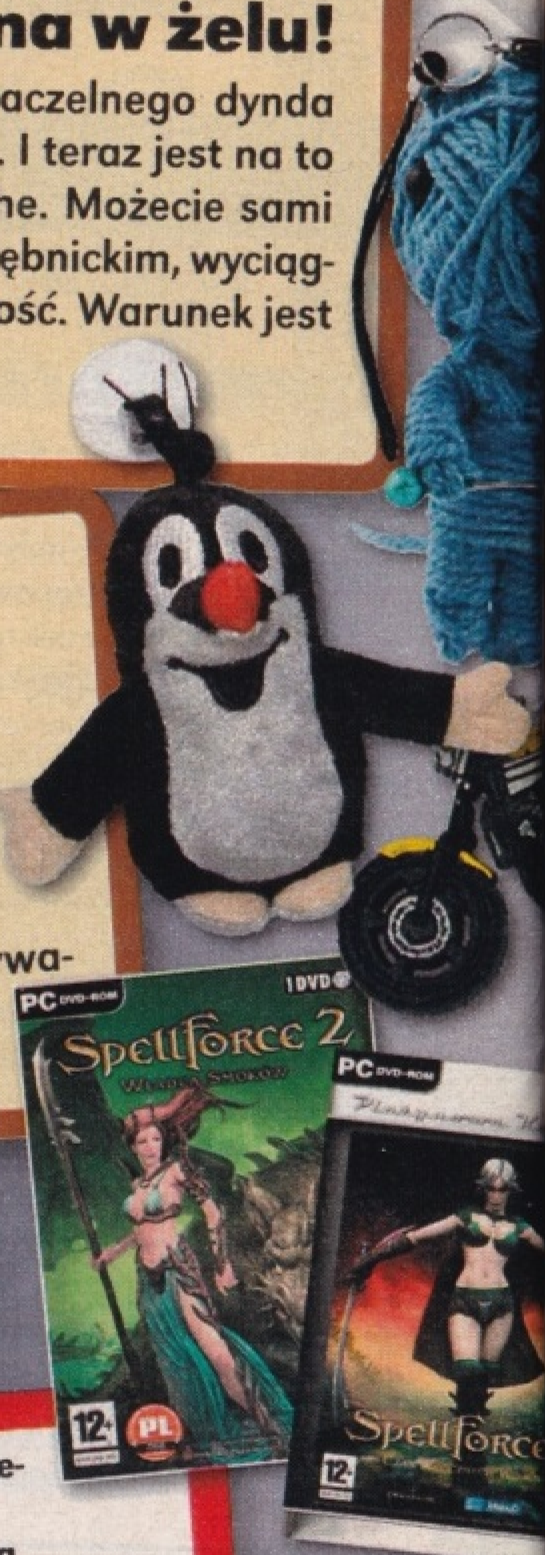
### Breloczek – żywa roślina w żelu!

Od kiedy zobaczyłem, że przy pozłacanych kluczach Naczelnego dynda różowy pompon, zapragnąłem dla niego jakiejś odmiany. I teraz jest na to szansa! No dobra, nie musi być żywa roślina w żelu, hehe. Możecie sami zrobić breloczek z modeliny albo wyrzeźbić w marmurze dębnickim, wyciągnąć z szuflady, odczepić od swoich kluczy – pełna dowolność. Warunek jest tylko jeden: brelok musi być zabawny!

## Wy dostajecie!

### Gorący jak Maria Szarapowa zestaw: SpellForce 2: Czas mrocznych wojen plus dodatek Władca smoków

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujecie sprzęt i wysyłacie do nas. W zamian dostajecie nagrody. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!

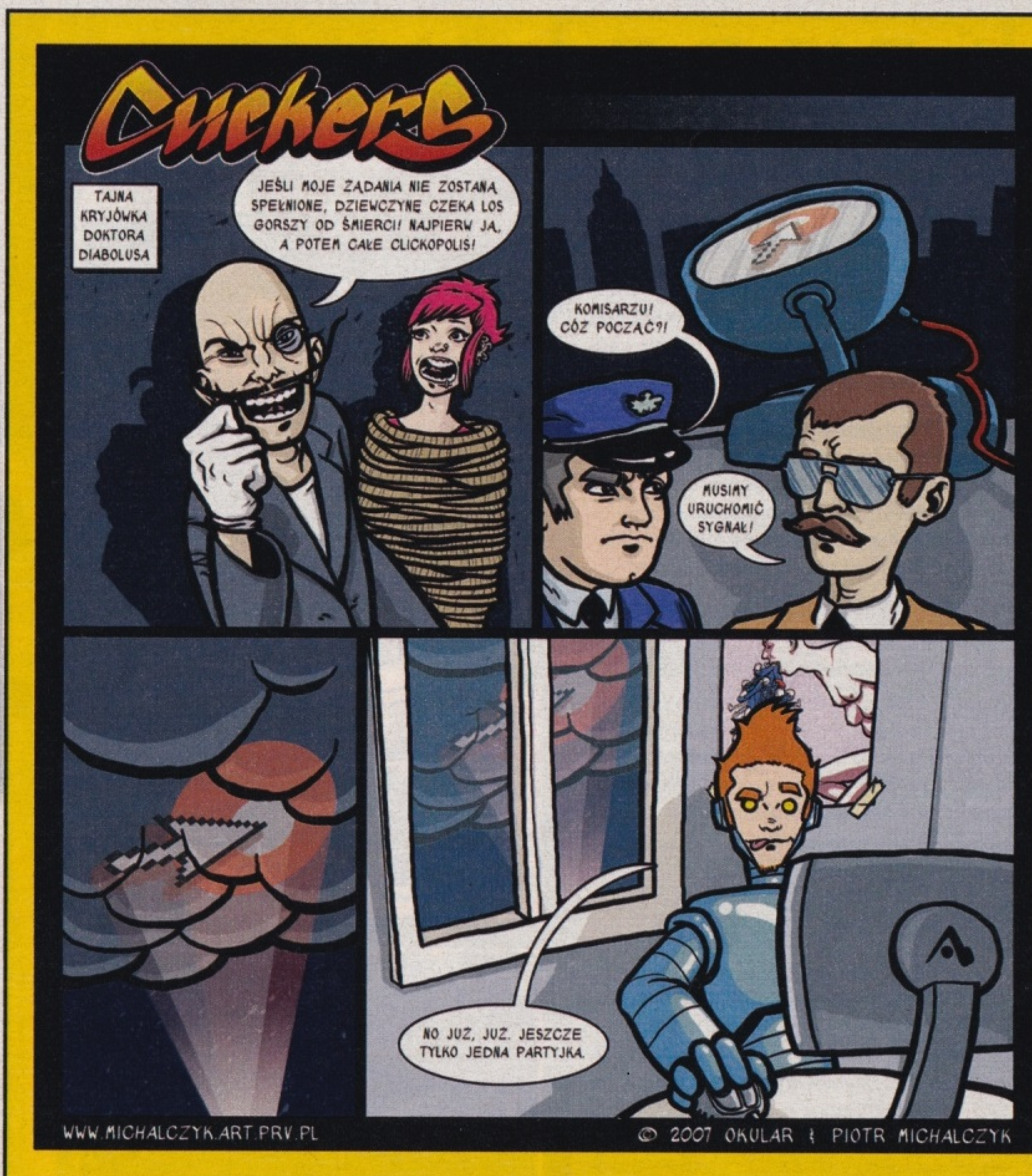



Rozstrzygnięcie konkursu na odjechane skarbonki w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie na nietypową latarkę:
1. Dominik Żyro z Lubartowa
2. Krzysiek Suski z Henrykowa
3. Rafał Kadłubiak z Lublina



*Prosicie w listach o zdjęcie z redakcji. Tu macie zdjęcie pionu, hm.. czy raczej poziomu odpowiedzialnego za korektę. Pozostałe wydziały wkrótce!*




## Alternatywny Stormrider

*Chciałem przedstawić swoją wersję świata. Otóż. Budzę się rano, wstaję a obok łóżka nowiusieńki numer Clicka (tak codziennie:)). Wkładam swój różowy dres i białe adidasy od Chińczyków i zabieram się za lekturę przy śniadaniu. Po śniadaniu odpalam płytkę Clicka z Toca Race 2 i cieszę się rozrywką. Następnie rozwalam czyjąś flotę w grze OGame. Na obiad kebab, pizza i jeszcze jakiś inny hamburger. Po obiedzie oczywiście kilka kolejek w PES-ie 6. Na kolację kilka paczek czipsów bez tłuszczu i kilka rundek w koło bloku na skuterze dla kondycji. Po kolacji startuję Silent Hilla 4 i gram kilka godzin, i do łóżka... A rano od nowa... Pozdrawiam*

*Stormrider*

Rozumiem, że to byłby dla ciebie świat idealny, ale mam nadzieję, że nie będziesz jednak dążył do ideału... Chociaż ten różowy dresik... No, coś w tym jest!

•••

## Sporo myślałem

*Sporo myślałem na temat Naczelnego a dokładnie o jego graniu 20 godzin dziennie i jak potem głaskał swojego chomika i nie obudziły się w nim mordercze instynkty tylko w jego chomiku jestem bardzo ciekaw tej historii. Bardzo bym prosił czy była by szansa zamieszczenia na waszej stronie, była by to świetna sprawa.*

*Raphael*

Wiesz, rzeczywiście to może być ciekawe, myślę, że wkrótce rozwinę ten wątek, hehe. [*Lepiej się jeszcze nad tym zastanów – Naczelny.*]

•••

## Zapieczętowany list

*Super redakcjo Clicka, a w szczególności Herr Odynie, Fochu 77 oraz oczywiście waszemu naczelnemu Rednaczowi. Tak szanuje waszą gazetę że dzień wcześniej zrobiłem dokumencik z listem do was i zapieczętowałem. Dzisiaj to otworzyłem kiedy piszę ten list [patrz: foto – Herr O.]. Chcę poruszyć parę spraw:*



*1. Jestem za by zwiększyć cenę numerów z DVD o 9 gr. Jeśli będzie się oszczędzało ze dwa lata to będzie ok. 122 400 zł. Jeśli połączy się kasę to będzie stać was na któreś cudo z Ubisoftu lub z EA, albo na konkurs gdzie do wygrania 48x GeForce 8800 GTX.*

*2.Zróbcie artykuł o „Dead line".*

*3. Może wypalicie na DVD multum przygód o Clickersie, Old Skull & Hardkorze? Czółko!*

*domin4X*



*Czas odkryć karty. Naczelny oprócz chomika ma również psa! Wabi się Procesor. Ładnie, moim zdaniem!*

Ej, czegoś tu nie rozumiem. Skoro to był zapieczętowany list do nas, to czemu go otworzyłeś! Oj, nieładnie czytać czyjąś korespondencję! Hehe.

Temat 9 groszy powraca jak bumerang, nie będę się powtarzał, ale to tak nie działa. Kwestia jest zawiła i dotyczy m.in. zasad prowadzenia księgowości w dużych firmach. My nie możemy sobie tych grosików tak po prostu dodać do ceny, a potem zbierać do skarpety na świąteczne prezenty.

Temat dwa. Nie planujemy takiego artykułu, nie będziemy kopiować pomysłów innych. Poza tym w Clicku publicystyki raczej nie ma.

Pomysł trzy. Tak, to jest niezła myśl. Na jakimś rocznicowym krążku może się coś takiego znaleźć.




## Konkurs MMS

**Tadam! Oto mamy efekt waszych fotograficznych wygibasów – pierwszą edycję nowego konkursu ze zdjęciami MMS. Fotek dostaliśmy oczywiście o wiele więcej, niektóre okazały się zbyt kiepskiej jakości, inne przedstawiały nie wiadomo co – albo z kolei wiadomo co, i pokazywać tego publicznie nie wypada. Przypominam tylko, że zdjęcia należy wysyłać na nr 504 043 325 (opłata wg cennika twojego operatora).**



Mój pies Tobi kocha Clicka prawie tak jak ja.



Lodówka zawsze pełna delicji!



Gimnastyka według Clicka.



To ja przysypany przez Clicki, nie mam już gdzie ich chować.

Może rzeczywiście za dużo siedzę przy kompie...



Rycerz Clicka.

**Postanowiliśmy ten jeden raz – na zachętę – uhonorować wszystkich uczestników konkursu, których zdjęcia opublikowaliśmy! Dla każdego gra Virtua Tennis 3! Następnym razem aż tak hojni nie będziemy, wygra tylko jeden z was. Trzeba się postarać, a co!**

# Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

## 1 C&C 3: Tiberium Wars (X360)



Po raz kolejny (po Władcy pierścieni) Electronic Arts dokonało rzeczy niemożliwej – przygotowało konsolową strategię czasu rzeczywistego, w której gra się tak, jakby gatunek ten był na iksboksach czy peestrójkach jak najbardziej normalny. A przecież nie jest. Sama produkcja niewiele różni się od oryginału z PC, za to system sterowania działa tak dobrze, jakby wykorzystywał myszkę i klawiaturę, a nie pada. **Robi wrażenie!**

## 2 Virtua Fighter 5 (PS3)



Trochę z poślizgiem, ale mamy. A jak mamy, to i gramy – w chyba najlepszą dostępną teraz bijatykę na konsole next-gen. **Grafika oślepia, dźwięk ogłusza, grywalność uzależnia.**

## 3 Medal of Honor: Vanguard (PS2, Wii)



Najnowsza część słynnej serii – wersja przeznaczona na konsole o mniejszych możliwościach, więc bardzo... tradycyjna. Cóż, nie każdy tytuł musi być rewolucyjny, ważne, że w Vanguard fani cyklu znajdą to, co lubią – **dużo skryptów, emocjonujących momentów i zastępy Niemców do wystrzelania.**

## 4 Sid Meier's Pirates! (PSP)





Piraci Sida Meiera, ale na przenośnej konsolce. To musi działać – i działa! **Jedna z bardziej wciągających produkcji dostępnych obecnie na PSP.** Jeśli jesteś na tyle odważny, by grać w nią w pociągu, uważaj – możesz przegapić stację.

## 5 Smash Court Tennis Pro 3 (PSP)





Wirtualni tenisiści mają ostatnio „branie" – w ostatnich tygodniach wyszły: Virtua Tennis 3, Everybody's Tennis i Smash Court Tennis Pro 3. Ten ostatni jest najsłabszy, ale i tak bardzo dobry – więc gramy i w niego. **Gem, set i mecz!**

# WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

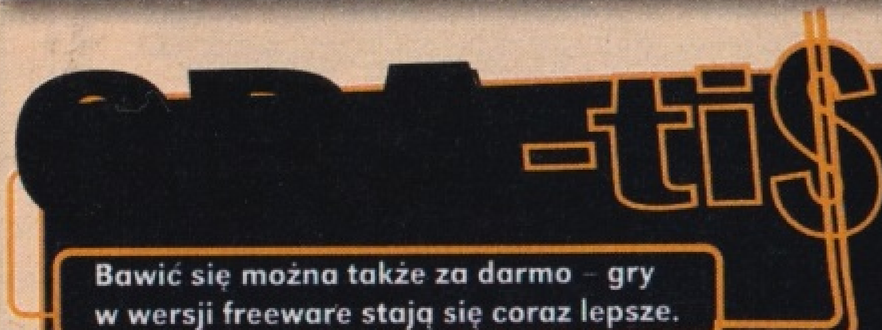
## http://www.igf.com/





**Co prawda w ten sposób pozbawiamy się źródła gier do działu Grati$, które wystarczyłoby nam co najmniej na rok, ale co tam – oto strona imprezy Independent Games Festival, na której co roku przyznaje się nagrody twórcom najlepszych niezależnych produkcji. Dlaczego warto na igf.com zajrzeć? Po pierwsze możesz tu zgłosić swoją własną produkcję do przyszłorocznej edycji, a po drugie – i to ważniejsze – znajdziesz link do wszystkich zgłoszonych gier, z których spora część to freeware!**

# Grati$



Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

## FireChild

Rzadka rzecz – darmowa platformówka wyprodukowana tak, jakby była to całkowicie profesjonalna gra. Dostępnych jest już pięć epizodów, każdy opowiada kolejny fragment fabuły. Najbliższe porównanie to Artur i Minimki, oba tytuły mają podobny klimat, styl rozgrywki i grywalność. Jest też multi! Uwaga – odpalanie tej bestii zabiera trochę czasu, ale warto przebić się przez złożoną procedurę instalacyjną, bo gra jest naprawdę niezła.



Do ściągnięcia ze strony:
http://teens.aol.com/games/firechild/

# Jedyna gra...

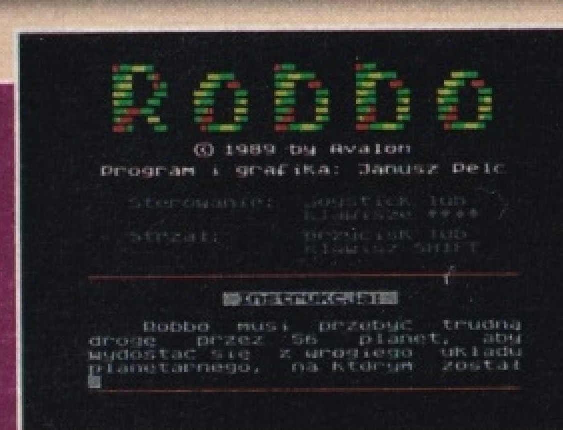


...w której czterdziestodwuletnia kobieta wygląda jak „dwudziestka".

**Tomb Raider: Anniversary**

# Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.

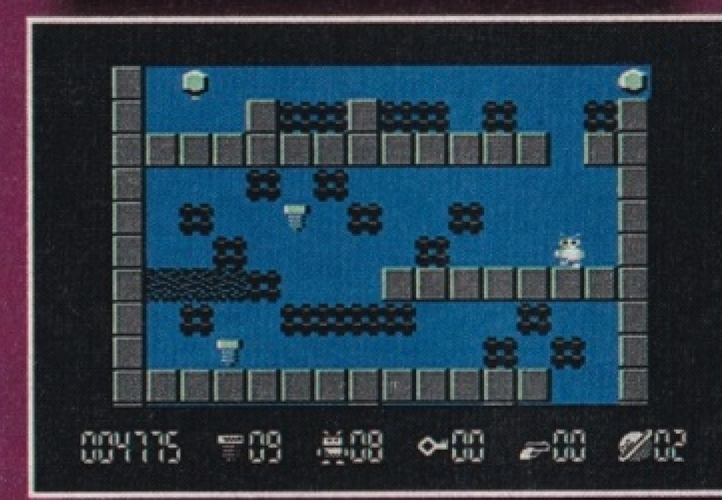




## Robbo

Klasyk klasyków – pod warunkiem, że miałeś stare Atari XE/XL. Dla posiadaczy tych maszynek ta polska produkcja była po prostu debest. Przypomniała się nam podczas jednej z redakcyjnych rozmów o wszystkim i o niczym. **Herr Odyn wspominał, jak to płacił po 20 złotych w niby-salonie (Atari podłączone do czarno-białego telewizora marki Rubin)**, i tak się nam zrobiło rzewnie, że wrzucamy ją i tutaj. Byłoby fajnie, gdyby ktoś odświeżył ten tytuł w jakiejś grze zręcznościowo-logicznej z hipernowoczesną oprawą graficzną – na PC, bo pewnie większość dawnych kAtaryniarzy siedzi dziś na blaszakach. Weterani płakaliby ze szczęścia...





# OLD SKULL I HARDKOR









2007 Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski







# Platynowa Kolekcja

## 3 NOWE WIELKIE HITY JUŻ 21 CZERWCA!

UWAGA! Start Oficjalnego Polskiego Serwera Neverwinter Nights 2 już 21 czerwca!

### COMPANY of HEROES
KOMPANIA BRACI

REWOLUCYJNY RTS, ROZGRYWANY W REALIACH II WOJNY ŚWIATOWEJ. POPROWADŹ KOMPANIĘ ABLA OD MOMENTU DESANTU W NORMANDII AŻ PO FINALNE WALKI W GŁĘBII EUROPY.

### FORGOTTEN REALMS NEVERWINTER NIGHTS 2

TYLKO W TYM WYDANIU – BONUSOWA PŁYTA Z DODATKOWĄ PRZYGODĄ „WYSPA PIRATÓW" AUTORSTWA GRUPY SARMATIA ORAZ SPECJALNYM MODEM DLA WIELU GRACZY „WYSPA AERIS".

### THE SETTLERS
DZIEDZICTWO KRÓLÓW
ZŁOTA EDYCJA

PIĄTA ODSŁONA JEDNEJ Z NAJPOPULARNIEJSZYCH STRATEGII WSZECH CZASÓW! WYJĄTKOWE WYDANIE ZAWIERA DWA OFICJALNE ROZSZERZENIA: MISJE DODATKOWE I LEGENDY.

### W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:




**WYBRANE NAJLEPSZE GRY • OBSZERNA INSTRUKCJA • DOŻYWOTNIA GWARANCJA**
**EKSKLUZYWNE WYDANIE • PROFESJONALNY PORADNIK • DODATKI NA GRAM.PL**

gram.pl Z CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PL

59,90